PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
JULIO
Nº 15
DS MAGAZINE
PROBAMOS Wii
ELECTROPLANKTON
Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DS MAGAZINE

DS STAFF

REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. El mes de Junio nos ha dejado el lanzamiento de DS Lite en Europa, donde al igual que en el resto del mundo ha sido un gran éxito (a pesar de la diferencia de precios con otras regiones).

La campaña veraniega es un periodo de pocos lanzamientos importantes de modo que parece inevitable fijar la vista más lejos hacia los grandes lanzamientos que están por venir este otoño. Los grandes juegos de Square-Enix, "Final Fantasy III", "Children of Mana" y "Mario Hoops 3 on 3", o los propios títulos que prepara Nintendo, como las nuevas aventuras de "Pokémon", "Starfox: Command", "Mario vs Donkey Kong" son una buena muestra de ello, por no hablar de bombazos como "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" y "Yoshi's Island II".

Pero no sólo de DS vive el hombre y es que ya queda menos para que el mundo del videojuego quede marcado por la llegada de Wii. Gracias a la gente de Nintendo España estuvimos probando el mando del que tanto hemos hablado y hemos quedado encantados. Os lo contamos todo en nuestro reportaje de este mes.

Y no nos olvidamos de agradeceros como siempre vuestro apoyo y regularidad. Llegar hasta aquí habría sido imposible sin ellos.

Esperamos que disfrutéis con nuestro décimo quinto número.

La redacción



NINTENDO DS

índice



DSMagazine índice

JULIO 2006

>>>



NOTICIAS

Nueva DSLite: Rosa Nobleza

Para el próximo 20 de Julio Nintendo prepara el lanzamiento en Japón del color rosa para sus Nintendo DS Lite, un color bastante similar al que ya estaba disponible en la anterior versión de la consola.



Project Hacker DS

Se trata de un juego en el que asumirás el papel de un hacker de élite. Durante el transcurso de la historia deberás de realizar diversos puzles con el control táctil para ir avanzando en la intensa trama del juego.

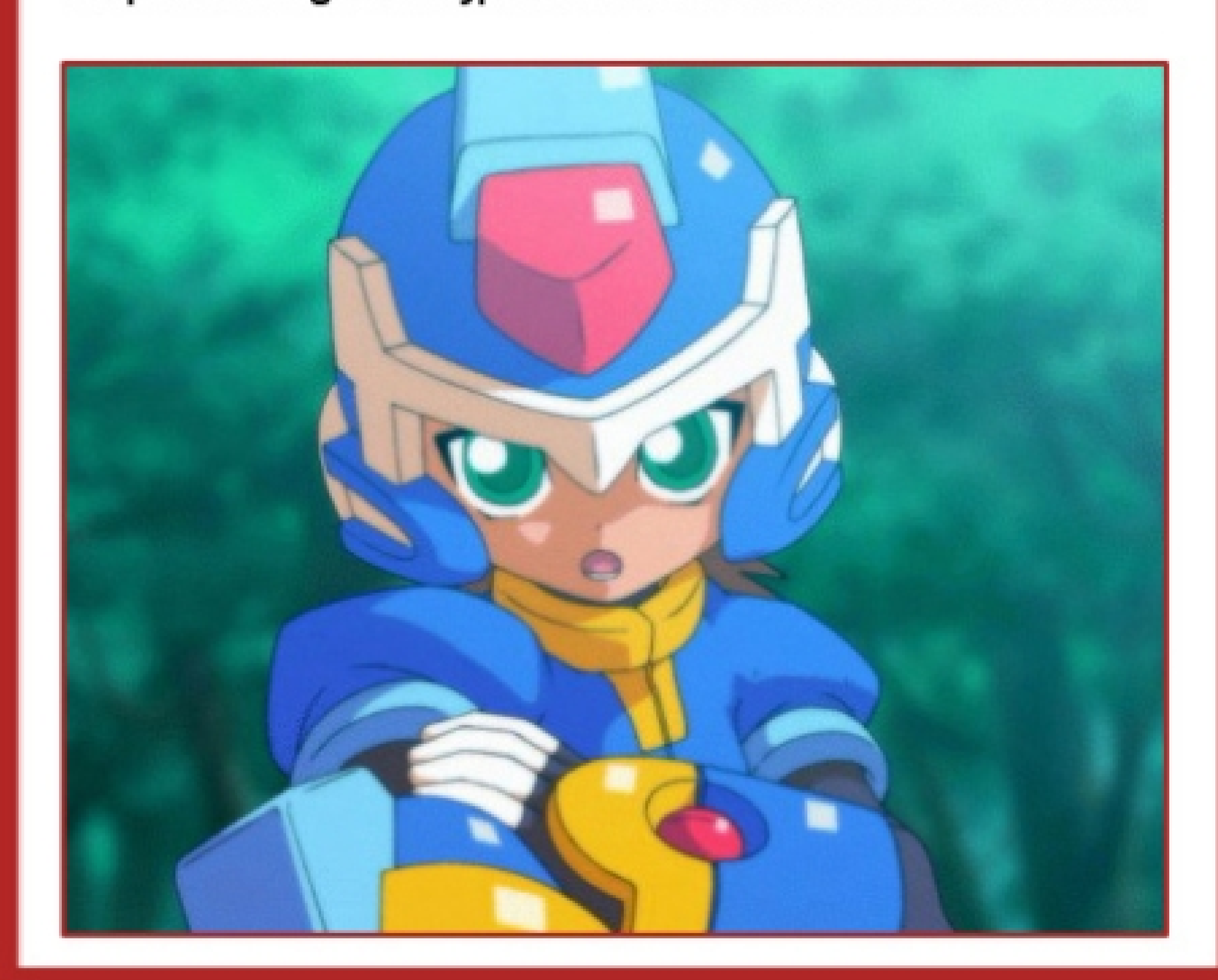




Megaman ZX se apunta al Anime

Capcom ha anunciado que se tiene previsto el estreno en Japon de una serie Anime basada en unos de sus mas recientes titulos para DS , Megaman ZX. Podeis ver el trailer de dicha serie en este enlace:

http://kids.goo.ne.jp/event/rockmanzx/anime.html



Point Blank DS llegará a Europa

Namco Bandai han anunciado el lanzamiento de Point Blank DS para Europa para finales del 2006. En este juego el jugador dispondra de diversos Minijuegos del estilo apunta y dispara usando el lapiz Táctil para "disparar".





NOTICIAS



Dragon Quest Monsters: Joker

Ya se han publicado las primeras imágenes de este juego basado en la Saga Dragon Quest que saldra proximamente en Japón









Naruto RPG 3 llega a Japón

Aún no nos ha llegado ningún titulo de Naruto a nuestras tierras, pero en Japón son muy abundantes, como muestra el último lanzamiento de la saga Naruto RPG que llega a su tercera entrega.







Nuevas Imágenes de Final Fantasy III

Es uno de los juegos más esperados en Japón y seguramente tambien lo sera por nuestras tierras. Mientras que esperamos a que llege su lanzamiento nos podemos deleitar con estas nuevas capturas.














NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
PlayStation.2
84€
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT / PLAYSTATION
Disponible uno de los mejores Castlevania de todos los tiempos. No te lo pierdas y disfruta de esta autentica joya.
Unidades limitadas
KONAMI
Castlevania
EYESHIELD 21 MAX DEVIL POWER
NINTENDO DS
Nintendo nos sorprende con un juego de Futbol Americano que nada tiene que ver a lo que estamos acostumbrados.
Basado en el manga del mismo nombre Eyeshield MDP no te dejará indiferente
NINTENDO DS.
DESTACADOS

ESPECIAL
PRIMER CONTACTO



Apenas cumplido un mes desde la celebración de la mayor feria anual de videojuegos del mundo, el E3 de Los Ángeles, Nintendo España nos ha dado la oportunidad de probar de primera mano algunas de las más importantes novedades presentadas por la compañía de Kyoto en dicho evento...

Con una presentación de lujo en un conocido hotel madrileño, los afortunados asistentes tuvimos la opción de disfrutar de algunos de los juegos más esperados para la exitosa portátil de dos pantallas de Nintendo, y lo que es más importante, sentir por primera vez la experiencia sin precedentes de descubrir una nueva forma de jugar. Al fin hemos tenido nuestro primer contacto con Wii.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

La demo de la última aventura de Link incluía cuatro escenarios diferentes que mostraban cuatro partes del juego. El primer escenario se desarrolla en un pueblo y es una clara muestra del componente más aventurero del juego en una línea muy clásica. El segundo se desarrolla en el mar y es el más flojo. Heredado de "Wind Waker", nos permitirá dibujar una ruta para el barco y movernos entre diferentes islas. El escenario más interesante y donde realmente pudimos ver el potencial del juego es la mazmorra. Puzles clásicos, como los interruptores de colores, y nuevos, como enemigos que nos persiguen si no nos hacemos invisibles, combates frenéticos y el boomerang con un acertado control táctil. El último escenario es una batalla contra un enemigo final.

Lo que más nos gustó:
- El magnífico apartado técnico, lo mejor que hemos visto para la consola con el permiso quizás de Final Fantasy III.
- La banda sonora y los toques clásicos que salpican toda la demo (especialmente el escenario de la mazmorra). La leyenda de Zelda está de vuelta...
- Algunos detalles del control táctil como la posibilidad de dibujar en el mapa o trazar la trayectoria del boomerang.

Lo que menos nos gustó:
- El control de Link es exclusivamente táctil en todo momento. Olvídate de la cruceta y los botones, si quieres atacar a un enemigo tendrás que tocarle en la pantalla táctil. Un giro de 180º en la saga que no gustará a todo el mundo.
- Los desplazamientos por el mar. Al menos el escenario de la demo resulta tedioso y repetitivo, uno de los mayores errores de "Wind Waker" podría estar de vuelta...

Primer contacto: Muy Bueno

YOSHI´S ISLAND 2



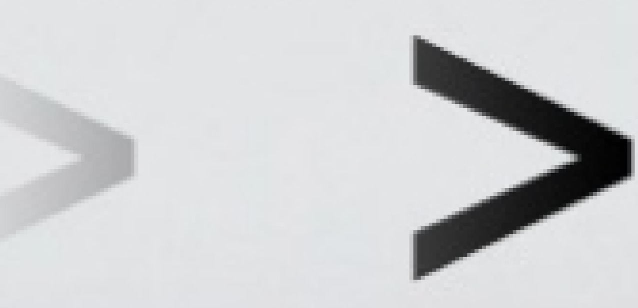
Uno de los juegos que más nos interesaba de la presentación y no andabamos desencaminados. Pudimos jugar un nivel que se desarrollaba principalmente con Baby Peach a lomos de Yoshi, que con su paraguas desplegado nos permite utilizar las corrientes de aire. Con un control calcado al de la primera parte de Super Nes este título podría superar el mito de aquel.

Lo que más nos gustó:
- La vuelta de un clásico con la jugabilidad de siempre.
- La inclusión de los bebés y sus habilidades. Unas lianas en el nivel al más puro estilo Donkey Kong nos sugirireron la idea de que quizás haya que volver atrás durante el juego para acceder a nuevos sitios con uno u otro bebé...

Lo que menos nos gustó:
- Nulo uso de la pantalla tactil, incluso para el lanzamiento de huevos. Esto último choca un poco después del claro antecedente de "Yoshi touch & go".

Primer contacto: Muy Bueno





ESPECIAL E3 PRIMER CONTACTO

Apenas cumplido un mes desde la celebración de la mayor feria anual de videojuegos del mundo, el E3 de Los Ángeles, Nintendo España nos ha dado la oportunidad de probar de primera mano algunas de las más importantes novedades presentadas por la compañía de Kyoto en dicho evento..

Con una presentación de lujo en un conocido hotel madrileño, los afortunados asis[illegible] la opción de disfrutar de algunos de los juegos más esperados para la exitosa portá[illegible] tallas de Nintendo, y lo que es más importante, sentir por primera vez la experiencia [illegible] tes de descubrir una nueva forma de jugar. Al fin hemos tenido nuestro primer con[illegible]

Starfox Command

La esperada continuación de las aventuras Fox McCloud estaba disponible en forma de un tutorial para hacerse con sus incomodos controles y una muestra de la primera misión del juego. Esto incluía los componentes de estrategía que incluye el juego y que nos permitira desplazar nuestrasnaves por una especie de carta de navegación espacial. Todas las fases que pudimos probar se desarrollan en un recinto cúbico con libertad de movimientos dejando de lado los niveles sobre raíles tradicionales de la saga.

Lo que más nos gustó:
- Poco hay que nos gustara de este juego. Si acaso el retorno de uno de los personajes clásicos de Nintendo en un juego de naves después de los experimentos de GameCube.

Lo que menos nos gusto:
- El control es horrible, poco intuitivo e incomodo.
- El apartado gráfico deja mucho que desear. Enemigos y explosiones muy pixeladas, escenarios muy vacíos.
- La parte estratégica, muy confusa y poco jugable.
- La aparente eliminación de las fases sobre raíles.

Primer contacto: Malo

Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

Las primeras fases de la continuación de los maravillosos juegos de puzzle que vieron la luz en la GameBoy original y GBA estaban disponibles en la presentación de forma jugable. En esta ocasión, el control se hace a través del stylus exclusivamente, acercándose a lo que podríamos ver en un PC.

Lo que más nos gustó:
- Los puzzles y el regustillo a Lemmings que tiene el juego.
- El control táctil, calcado al que podríamos disfrutar en un PC con el ratón.

Lo que menos nos gustó:
- El nuevo enfoque se centra más en lo estratégico va en detrimento de los elementos de acción que tenían los juegos anteriores.

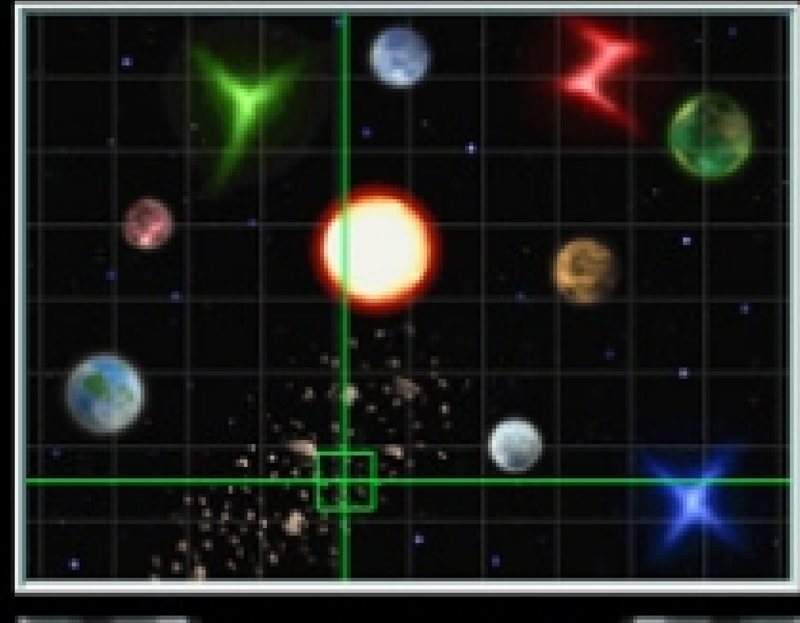
Primer contacto: Muy Bueno













ESPECIAL E3 PRIMER CONTACTO

Apenas cumplido un mes desde la celebración de la mayor feria anual de videojuegos del mundo, el E3 de Los Ángeles, Nintendo España nos ha dado la oportunidad de probar de primera mano algunas de las más importantes novedades presentadas por la compañía de Kyoto en dicho evento...

Con una presentación de lujo en un conocido hotel madrileño, los afortunados asistentes tuvimos la opción de disfrutar de algunos de los juegos más esperados para la exitosa portátil de dos pantallas de Nintendo, y lo que es más importante, sentir por primera vez la experiencia sin precedentes de descubrir una nueva forma de jugar. Al fin hemos tenido nuestro primer contacto con Wii.

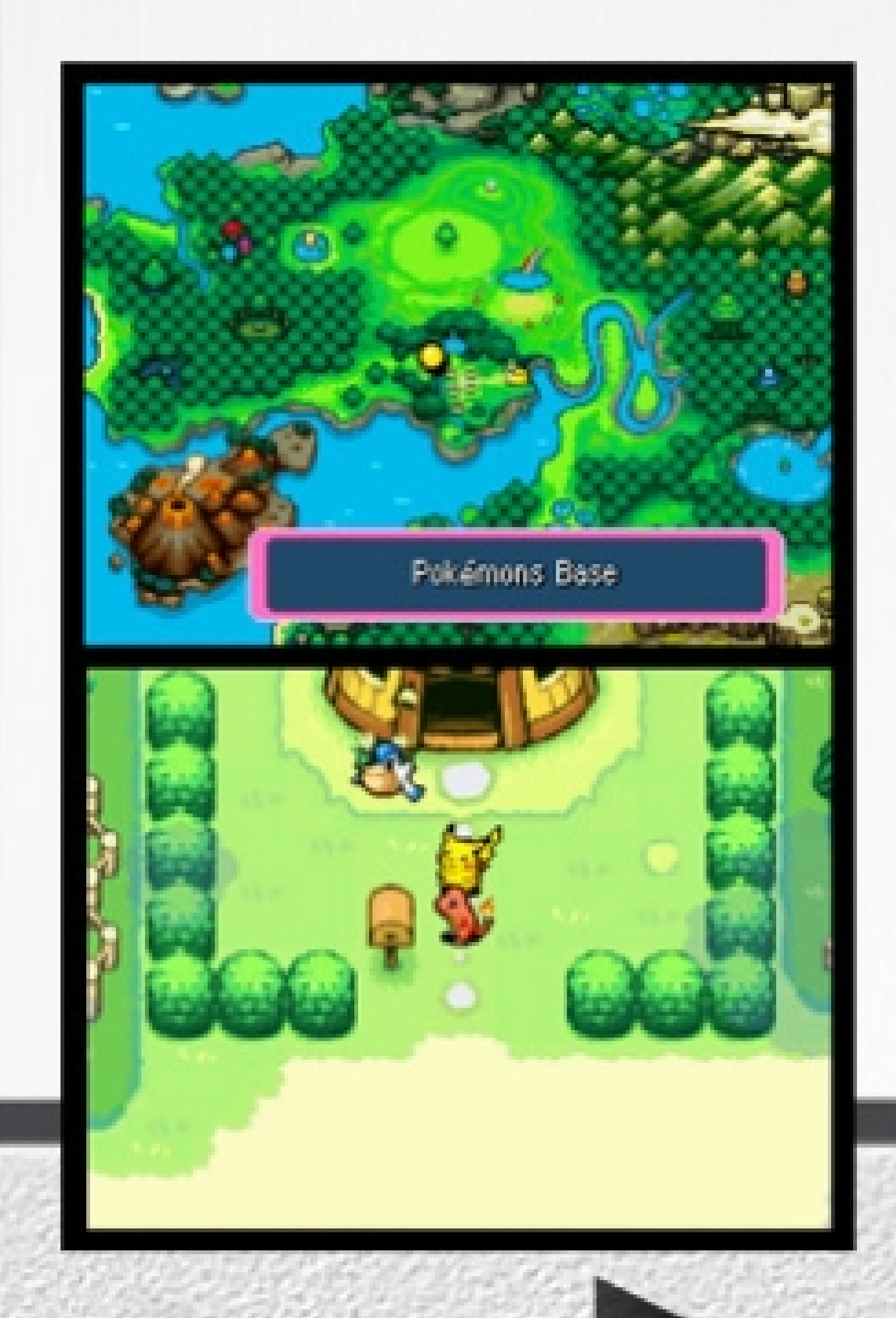
Pokémon Mystery Dungeon

El próximo juego de Pokemon en aparecer en nuestras tierras estaba disponible en la presentación y pudimos echarle un vistazo. En esta ocasión manejaremos a los propios Pokémon en un juego que mezcla RPG en tiempo real y por turnos.

Lo que más nos gustó:
- El sistema de combate parece interesante, aunque no pudimos profundizar mucho en él.
- Un nuevo RPG para la saga después de una serie de juegos explorando otros géneros.

Lo que menos nos gustó:
- Aspecto gráfico clavadito a GBA (el juego también aparecerá en esta plataforma).

Primer contacto: Bueno



Mario Hoops 3-on-3

También pudimos probar el nuevo título deportivo de Mario y sus amigos, esta vez centrado en el deporte de la canasta. Gracias a un completo tutorial aprendimos las bases del juego para ponerlas en practica durante un partido en el que la dificultad era demasiado sencilla para hacernos una idea de lo que nos ofrecerá este juego.

Lo que más nos gustó:
- El apartado técnico, una maravilla.
- El uso de la táctil. Tocando ritmicamente podemos botar el balón y evitar los robos de nuestros enemigos. Además, trazando lineas podemos hacer pases y lanzar objetos con precisión.

Lo que menos nos gustó:
- El propio control, no es fácil acostumbrarse y menos jugando tan poco tiempo.
- La nula dificultad de la IA en la demo no nos permitió probar la jugabilidad en todo su explendor.

Primer contacto: Bueno













El plato fuerte de la presentación no era otro que la nueva máquina de Nintendo, su aclamado mando y las primeras demos jugables que por fin estaban al alcance de nuestra mano.

Nuestra primera reacción fue la sorpresa. Tanto la consola como el mando son mucho más pequeños de lo que habíamos imaginado. El controlador es ligero y se adapta a la forma de la mano de una manera muy cómoda.

El primer juego que tuvimos ocasión de probar fue "Wario Ware: Smooth Moves" y para hacer honor a la verdad, nos dejó perplejos. A lo largo de una serie de minijuegos con un planteamiento similar a los del conocido juego de DS, descubrimos las múltiples funcionalidades del mando. Posición, aceleración, alejamiento... Una cantidad de variables impensable puestas al servicio de la diversión más simple. Pruebas en apariencia tan sencillas como conducir un coche ladeando el mando, mantener el equilibrio con movimientos de muñeca o dibujar una forma geométrica adquieren una nueva dimensión con este juego.

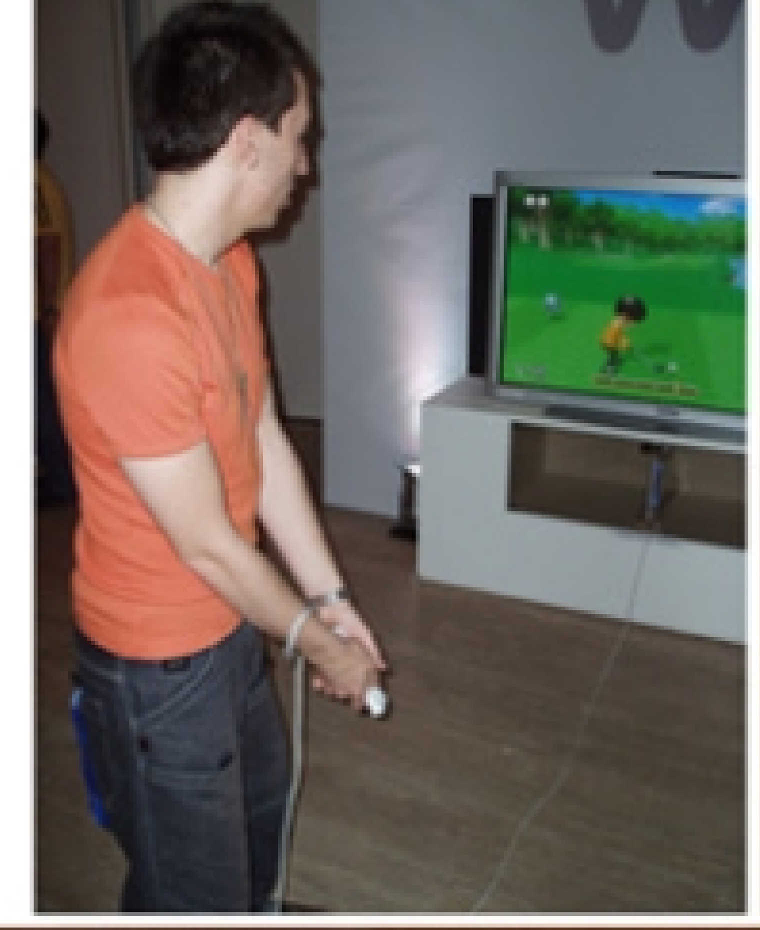
ESPECIAL PRIMER CONTACTO

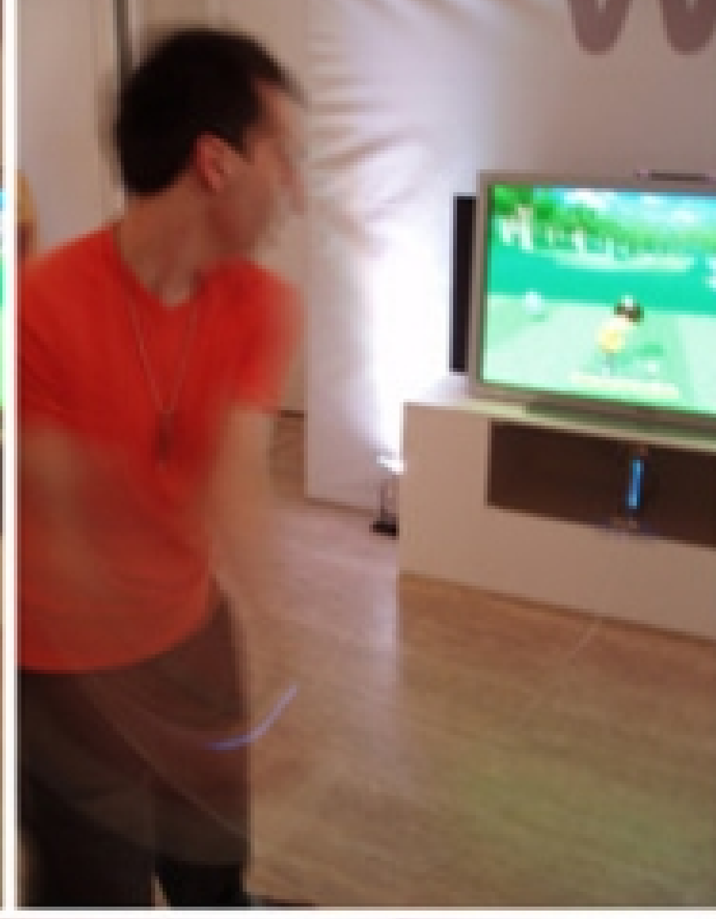
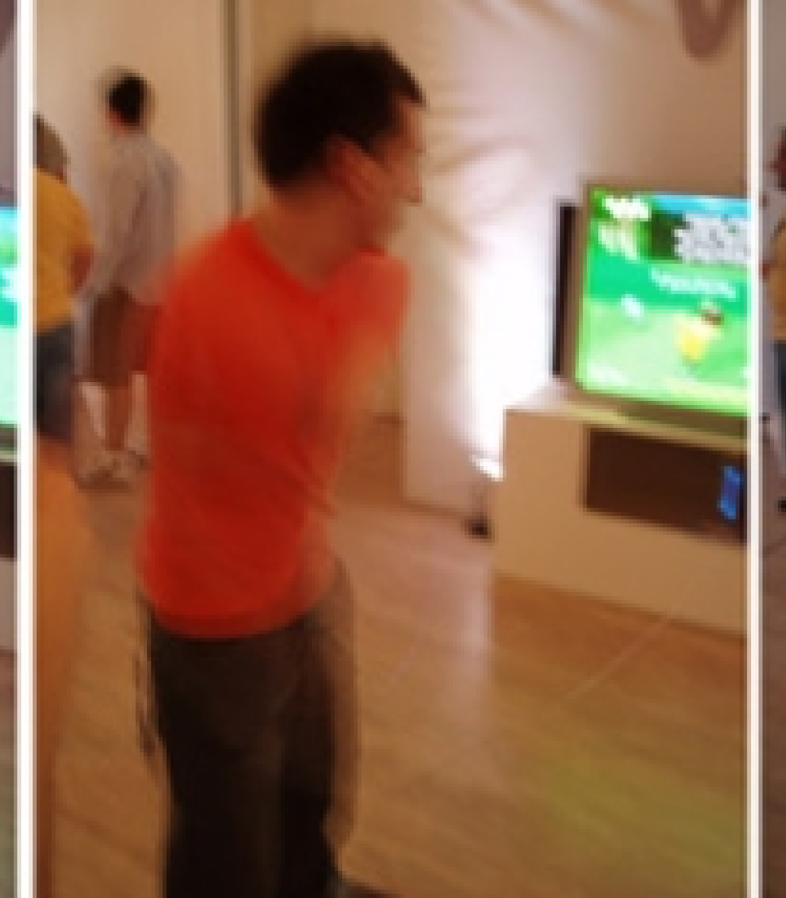
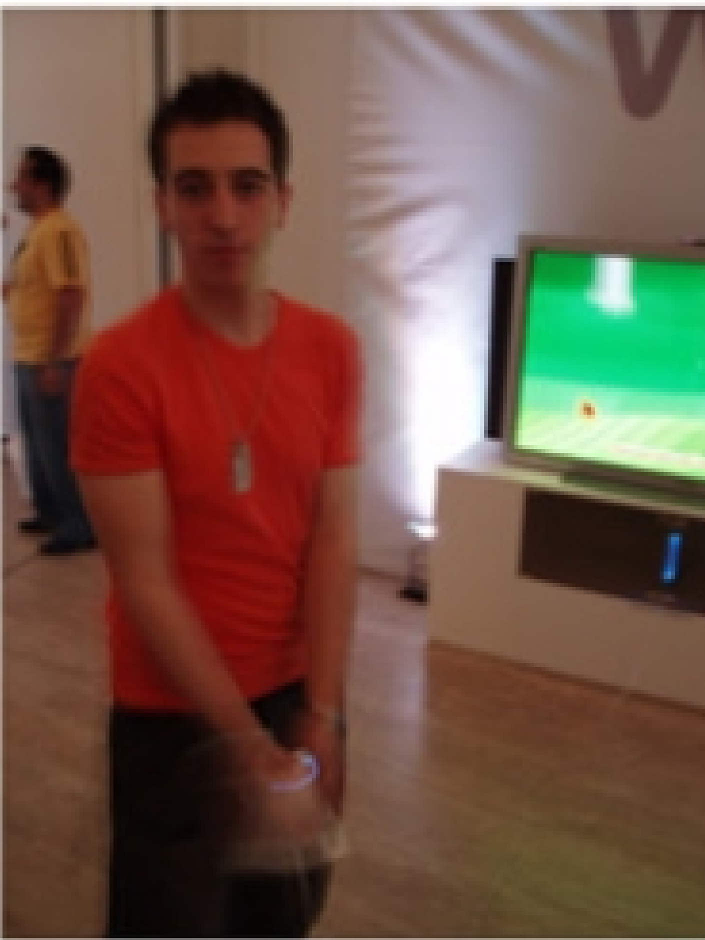
Wii™

Nuestra siguiente presa fue "Wiisports: Tennis". Cogimos el mando con muchas ganas dispuestos a probar nuestra primera experiencia multijugador con Wii... Y fue tal y como lo imaginábamos. Un control la mar de intuitivo en el que los personajes se mueven automáticamente para que el jugador pueda concentrarse en el movimiento de la raqueta dio lugar a unos partidos apasionantes. El reconocimiento de algunos movimientos aún estaba un poco verde, como los globos o la dirección del lanzamiento, pero detalles como captar la fuerza o elevar la bola durante el saque nos gustaron mucho. Un juego muy simple que es una buena muestra de lo que ofrecerán los multijugadores del futuro.

Siguiendo con "Wiisports", también probamos el baseball y el golf. El primero de estos nos llamó la atención por su sincronización milimétrica entre el mando y el bate "virtual". El segundo estaba algo peor implementado y costaba un poco ajustar la fuerza con la que golpear la pelota pero aún así nos dejó boquiabiertos.

El juego más simple de la presentación era "Duck Hunt", pero al empezar a jugar descubrimos que también se trataba de uno de los más divertidos. Con una precisión impensable, una vez que nos acostumbramos a la reacción del mando, donde poníamos el ojo poníamos la bala.
Un intenso duelo multijugador nos causó una gran sensación. Esta tecnología aplicada a los FPS va a dar mucho que hablar... Por último, una curiosidad más que un juego era "Wii Orchestra", en el que los músicos tocaban al ritmo de nuestra batuta virtual.



ESPECIAL PRIMER CONTACTO Wii

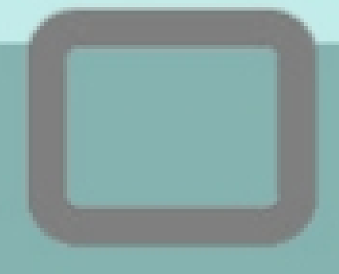


Lo que más nos gustó:
- Absolutamente todo. El mando, el diseño, el multijugador, los mini-juegos del Wario, la musiquita del Zelda proveniente del Wii Orchestra que inundó la sala todo el tiempo, los piques al Duck Hunt, los tiros con efecto del Tennis, los Homerun del Baseball...

Lo que menos nos gustó:
- Fue una lástima no poder probar los auténticos pesos pesados del E3 como "Mario Galaxy", "Metroid Prime 3" o "Red Steel"... Otra vez será.

Primer contacto: Inmejorable

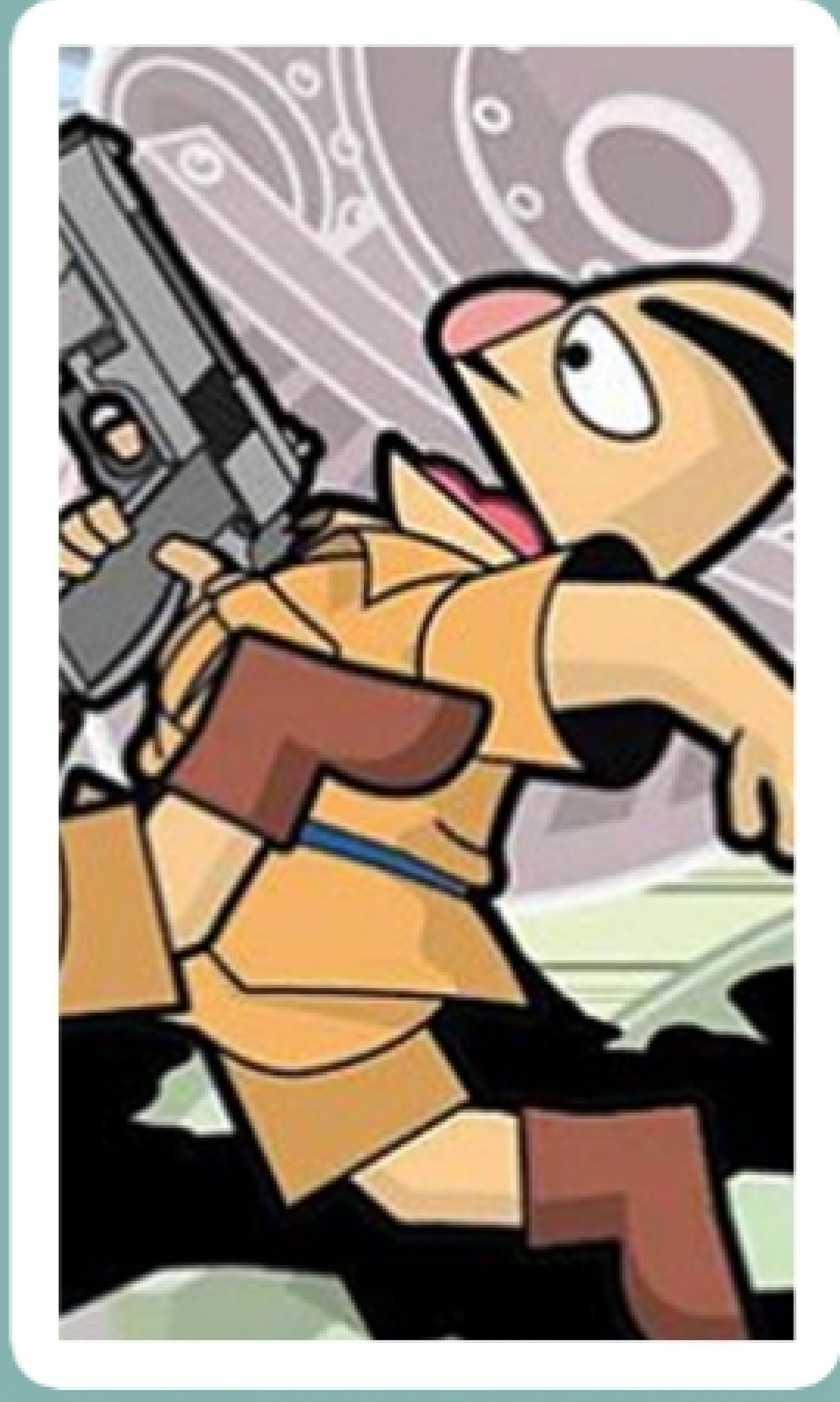
Peder

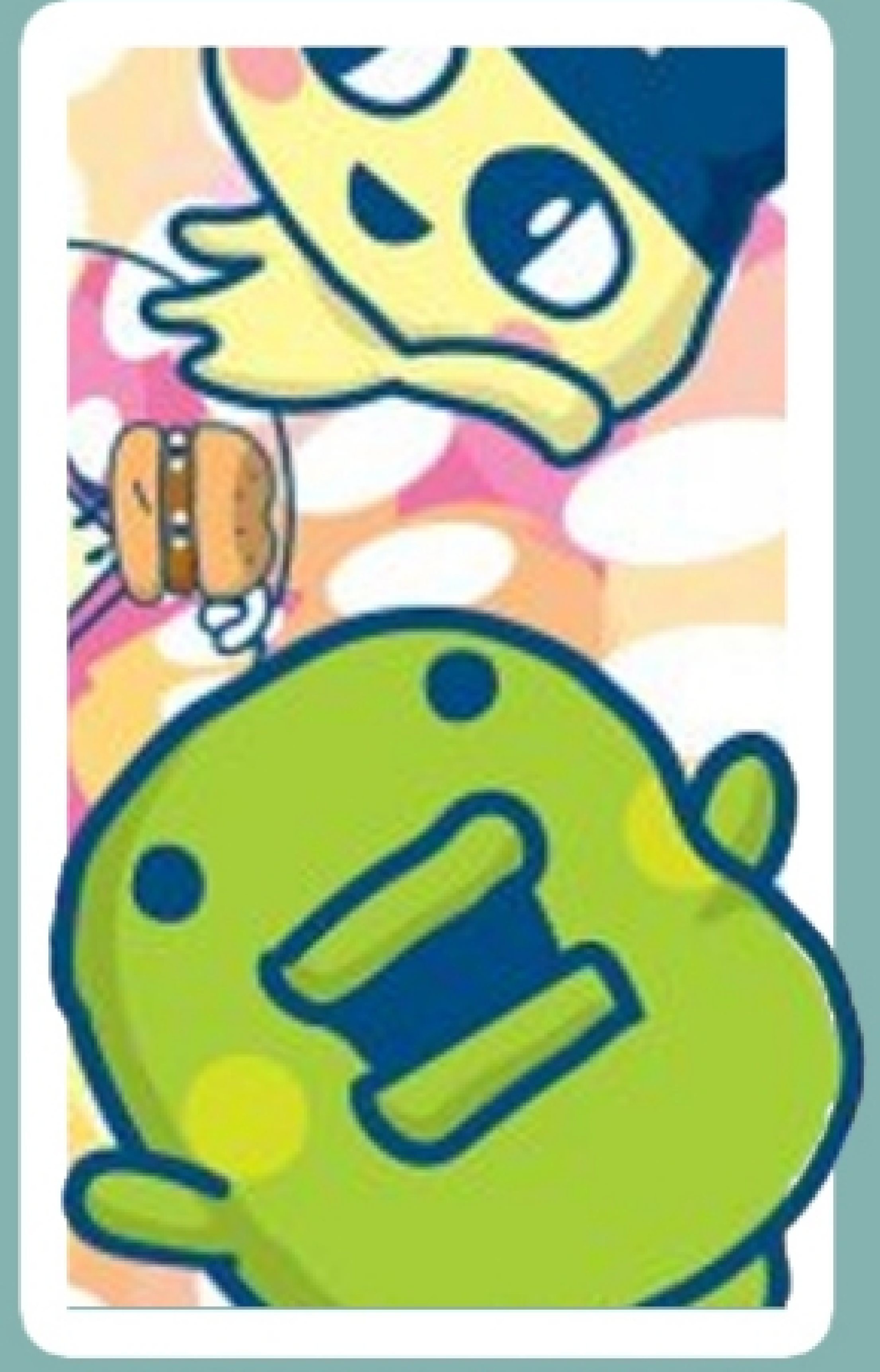
preview

ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...



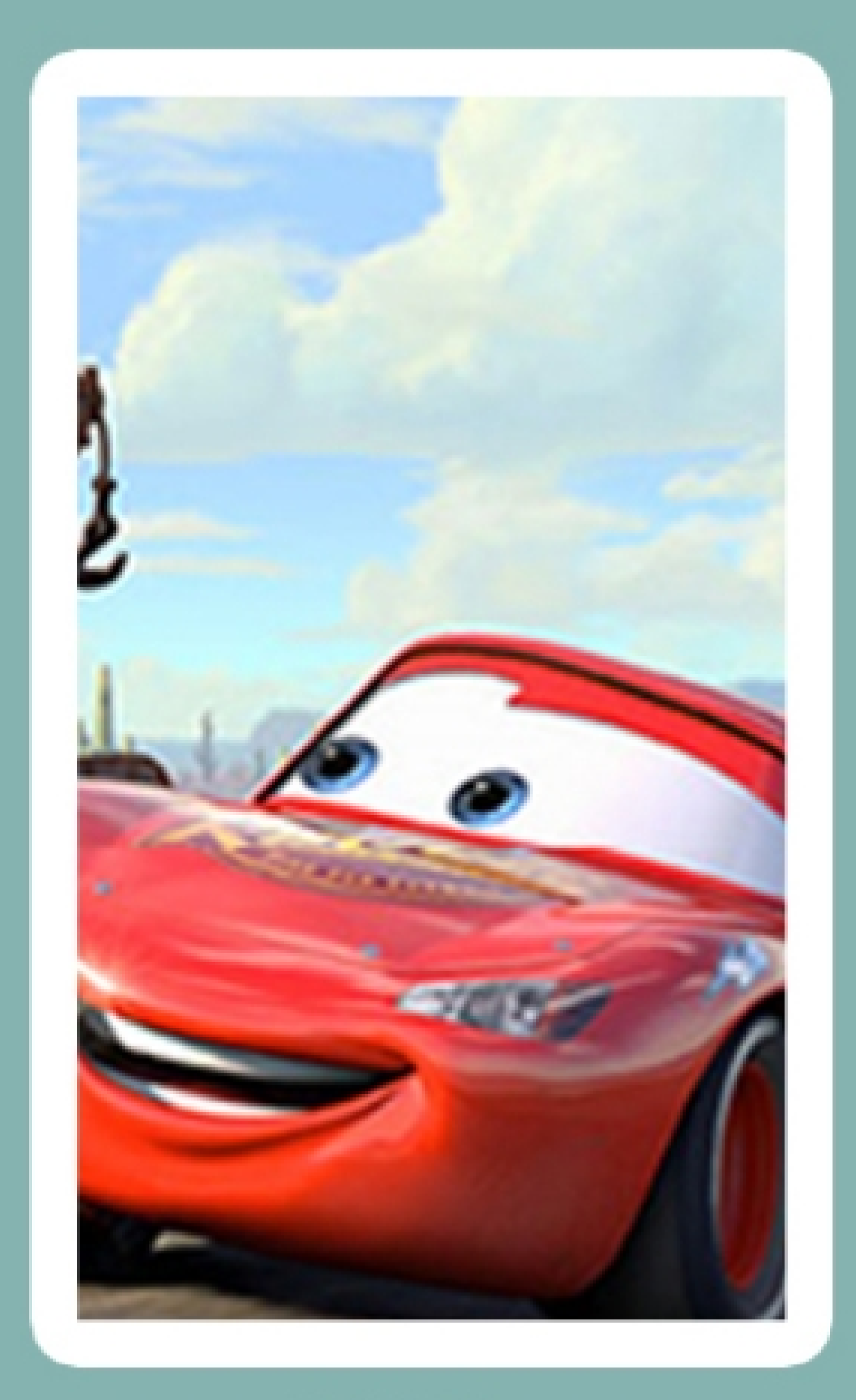
POINT BLANK DS



TAMAGOTCHI C.S.



MAGNÉTICA



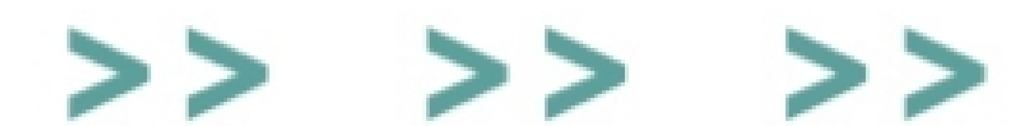
CARS



BIG BRAIN ACADEMY



GUILTY GEAR DS





GUILTY GEAR
DUST STRIKERS

ficha

Título: Guilty Gear: Dust Strikers
Género: Lucha
Desarrolladora: ARC System Works
Distribuidor: Majesco
Número de Jugadores: 4
Lanzamiento: Finales 2006





No eran pocos a los que se le caía la baba con tan sólo pensar en un juego de lucha al más puro estilo arcade para Nintendo DS, teniendo en cuenta las posibilidades que ésta tiene de aportar innovaciones en cuanto al modo de juego. Pues bien, uno de los más prometedores títulos para este grupo de amantes de los que golpean los botones a diestro y siniestro era sin duda Guilty Gear. Su resultado, tras las primeras pruebas: una decepción.

Como primer plato, se nos presenta un GG con un aspecto gráfico idéntico a lo que siempre hemos visto; aunque también es cierto que tras la primera partida podemos comprobar ciertos detalles tales como el desarrollo del combate en las dos pantallas.





Quizá una cosa compense a la otra en este sentido, pero encontramos algún que otro punto negativo a simple vista: la lucha se realiza a un ritmo bastante más lento que el propio mecanismo del juego sugiere.

Sonidos variados y un surtido de movimientos algo más que limitado -quizá no en ataques, pero te resultará casi imposible defenderte con los pocos movimientos que dispones frente a unos cuantos personajes atizándote toda clase de mamporrazos por todos lados-. De todos modos, depositamos la confianza en un esperanzador modo multijugador que pretende dar que hablar.

Pese a todo, los amantes del género deberán esperar a probarlo por nuestras tierras mientras nuestros vecinos americanos lo disfrutan.

*wOw_*

MAGNETICA





Título: Magnetica
Género: Puzzle
Desarrolladora: Mitchell Corporation
Distribuidor: Nintendo
Número de Jugadores: 2
Lanzamiento: Noviembre 2006

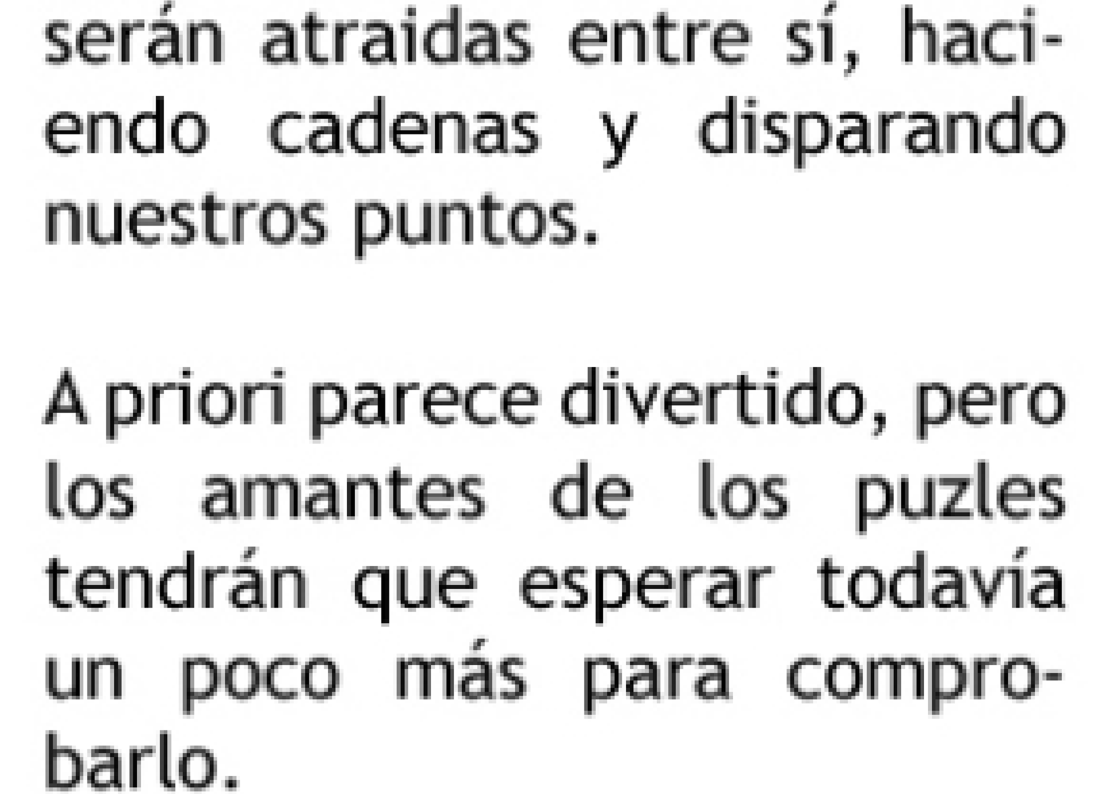
primera impresión



Ya falta menos para que el segundo trabajo de los creadores de Polarium llegue a nuestro país.

Esta vez nos presentan una versión del famoso juego flash "Zuma", pero al estilo Mitchell; es decir, cargado de modos frenéticos y con una gran cantidad de puzles para romper los sesos al más dispuesto.





La mecánica del juego consiste en lanzar canicas de colores con el objetivo de juntar tres o más. Si lo conseguimos, las canicas adyacentes de color similar serán atraidas entre sí, haciendo cadenas y disparando nuestros puntos.

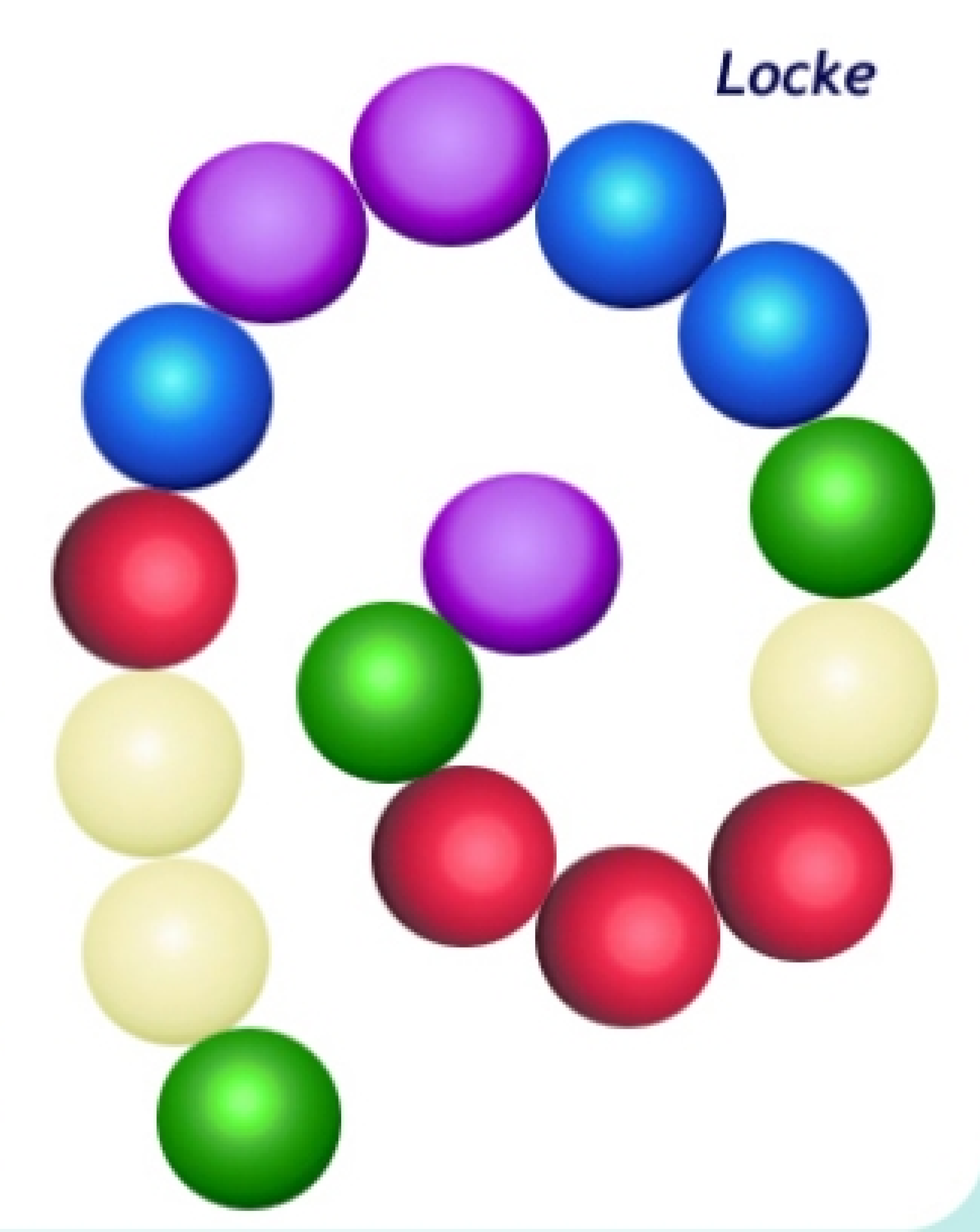
A priori parece divertido, pero los amantes de los puzles tendrán que esperar todavía un poco más para comprobarlo.

Locke











POINT BLANK

Título: POINT BLANK
Género: SHOOTER
Desarrolladora: NAMCO BANDAI
Distribuidor: NAMCO BANDAI
Número de Jugadores: 2
Lanzamiento: SIN FECHA EN EUROPA





Los juegos de disparos al más puro estilo House of the Dead o Time Crisis ya se hacían esperar en la DS. Al fin, Namco nos ha traído el primero: una conversión de la máquina recreativa Point Blank, que salió en el 94.

Usando la táctil como pistola, tendremos que superar las diferentes pruebas del juego para irlo completando y desbloquear nuevas opciones y más pruebas. Con 40 fases, modo multijugador y un nuevo modo con el que podrás calcular datos como tu agilidad o puntería, este Point Blank llega para divertir a todo tipo de públicos.

Yaw











TAMAGOTCHI CONNECTION
CORNER SHOP


ficha

Título: Tamagotchi: Corner Shop
Género: Simulación
Desarrolladora: Nana On Sha
Distribuidor: Bandai
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Ya disponible



primera impresión



Orientado a los más pequeños de la casa, llega este juego de la popular franquicia de mascotas virtuales de Bandai.

En él, nuestro objetivo será superar sencillos minijuegos trabajando en las tiendas disponibles, como un restaurante, un salón de belleza, etc.

Así conseguiremos ganarnos el sueldo para poder cuidar a nuestro Tamagotchi, darle de comer, adornar su casa y, en definitiva, tenerle contento.


Locke













CARS



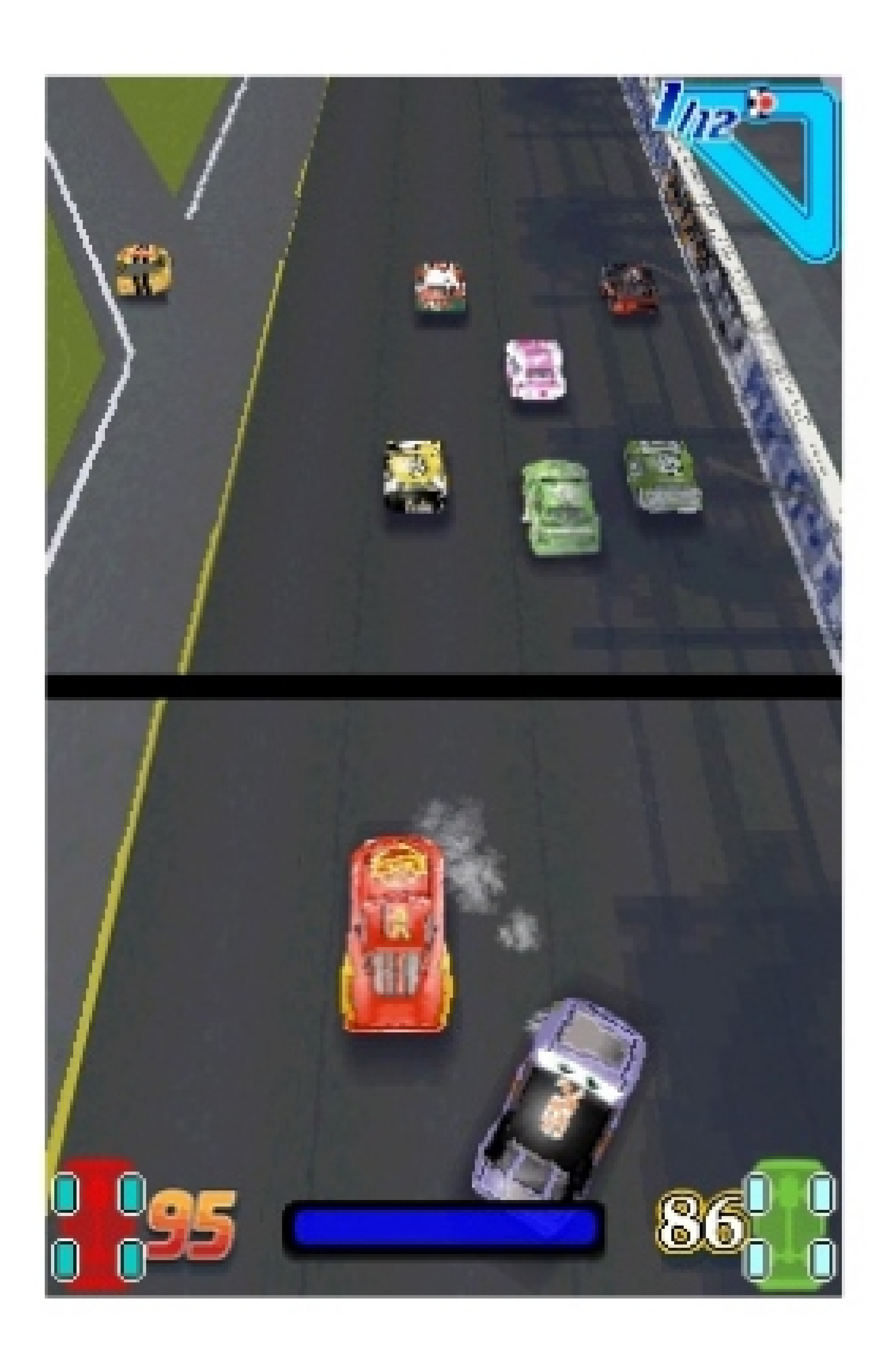
Título: CARS
Género: Minijuegos
Desarrolladora: HELIIXE
Distribuidor: THQ
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: 21/06/2006



primera impresión







Traído desde la gran pantalla de manos de Pixar nos llega Cars, un título en el que cobrarán vida los personajes de esta reciente película. Pero aparte de esto, no creáis que el juego tiene mucha más relación con el film. Cars se compondrá de una serie de minijuegos en su mayoría táctiles; en los que salvo contadas excepciones, la imaginación y jugabilidad brillan por su ausencia, al menos aparentemente. Estos serán desbloqueados ganando todo tipo de carreras.

Técnicamente disfrutaremos de un juego bastante decente, en el sentido de que mueve unos gráficos tridimensionales muy buenos, tanto en coches como escenarios (aunque destacando estos últimos). Así se define este juego que podría prometer en su lado técnico, pero que dada su jugabilidad se ha visto echado a perder por completo.

wOw_





BIG BRAIN ACADEMY

ficha

Título: Big Brain Academy
Género: Entrenamiento del cerebro
Desarrolladora: NST
Distribuidor: Nintendo
Número de Jugadores: 1-8
Lanzamiento: Ya disponible



primera impresión

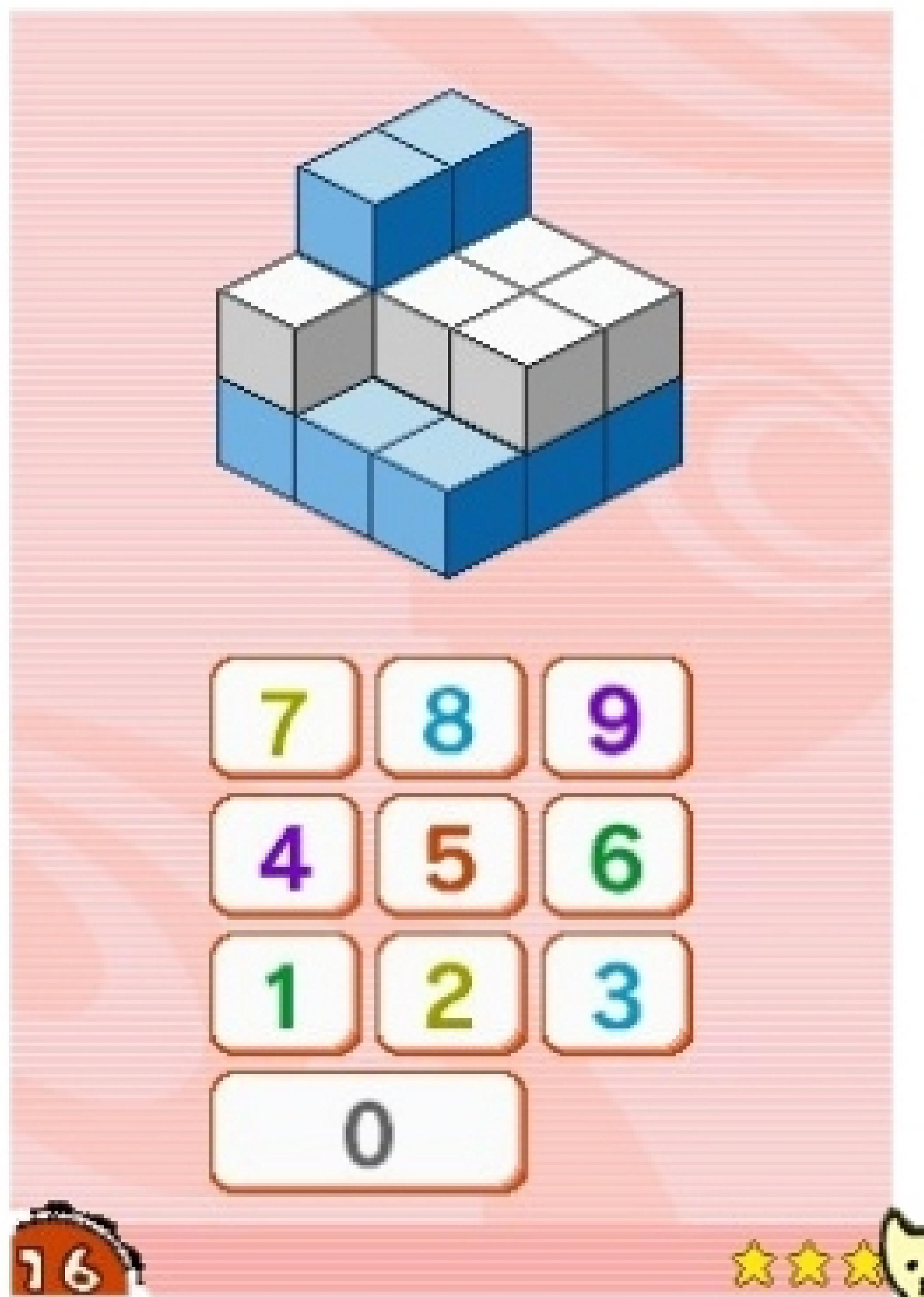


Parece que un aluvión de juegos trata de poner al día nuestra mente de la noche a la mañana, lo cual no está nada mal. Es más, esta avalancha ha afectado desde el más joven hasta el más anciano.

Tengas que aprender a usarla, o recuperarla, con esta clase de juegos sacarás mucho más partido a tu agilidad mental, así como a base de entrenamiento la mejorarás de manera exponencial.







Es así como Big Brain Academy se compone de 15 minijuegos cada uno dedicado a un terreno mental (lógica, cálculo matemático, memoria, y análisis). A través de diferentes clases, y diferentes pruebas que debemos ir superando, el juego nos informará sobre el estado de nuestro cerebro (dándonos además su peso). Así sabremos además si debemos dedicar más tiempo a mejorar cierta capacidad.

Con un solo cartucho podrás compartir el juego hasta con 7 personas más, practicando con ellas minijuegos de menos de un minuto.

Esperaremos atentos, ansiosos de convertirnos en eruditos gracias a la explosiva combinación de Braing Training con ***Big Brain Academy***.

wOw_





¿CÓMO PUNTUAMOS?

PLINTER CELL
CHAOS THEORY

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...
- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.



DS review

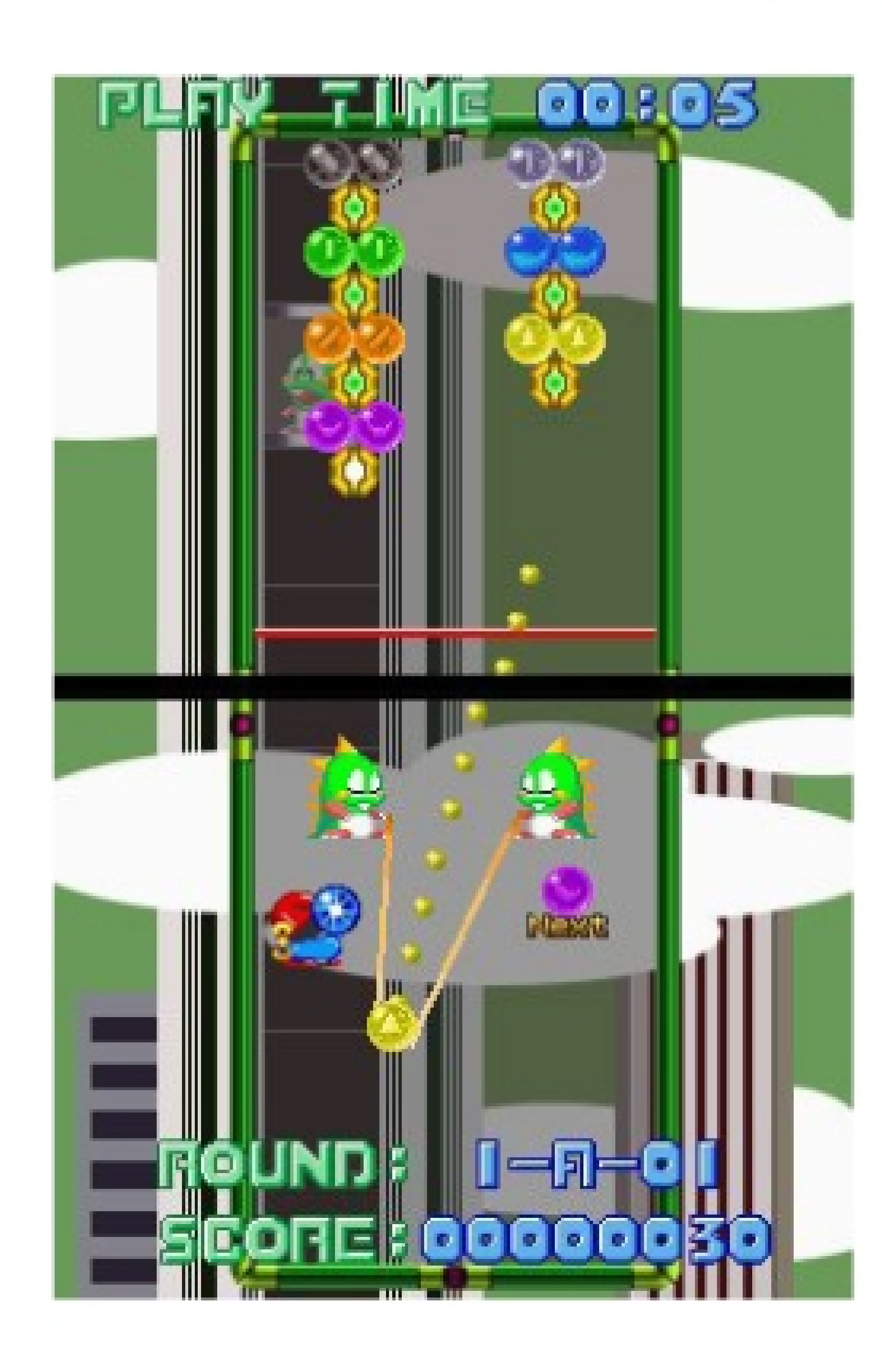
BUST A MOVE DS

ficha técnica



Compañía: MAJESCO
Desarrollador: HAPPY HAPPENING
Tipo de juego: PUZZLE
Idiomas: IN
Jugadores: 1-6
Multijugador: DESCARGA DS

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE



¿Quién no ha oído alguna vez hablar del Bust-a-move?

Uno de los más clásicos del mundillo puede ser disfrutado en nuestras consolas desde principios de este mismo año.

Aquel mítico juego de las pompas de colores, que se habían de explotar al disparar otras iguales contra ellas -siempre y cuando hubieran 3 o más-. Si eres de los que se crió echando pesetas a la recreativa, seguro que no te has olvidado de él.

Este remake llegó a Nintendo DS con la intención de hacer el mayor uso posible de la pantalla táctil. El resultado se ha visto reflejado en un incremento importante del dinamismo y la velocidad del desarrollo del juego, resultando así mucho más divertido.

La mecánica de es sencilla como ella sola: cierta cantidad de pompas, distintas en cada escenario, aparecen en la pantalla superior. Éstas irán bajando poco a poco, y tu deber será ir deshaciéndote de ellas como antes hemos dicho: apuntando desde la pantalla inferior de modo que la pompa que lances forme con las que se juntará un grupo de más de 3 del mismo color, y de este modo explote.

Así, irás eliminando pompas y evitando que toquen la línea que supone el fin del juego (cuando tocan el límite inferior de la pantalla de arriba).







Como las bolas pasen la línea roja de la pantalla superior... ¡Estás perdido!



Gracias a la pantalla táctil, apuntar en un ***Bust A Move*** nunca ha sido tan sencillo... ¡Ni tan divertido!



BUST A MOVE DS

Los gráficos son simpáticos y divertidos, pero técnicamente no se salen para nada de lo aceptable. Es una pena el hecho de que la mayoría de las veces podemos encontrarnos con pantallas muy desaprovechadas en el sentido de que se ven algo "vacías" de detalles, cuya adición sería muy efectiva para el juego.

El sonido nos llevará a la sección retro de nuestro cerebro, aunque con una música totalmente coherente con el estilo gráfico del título.

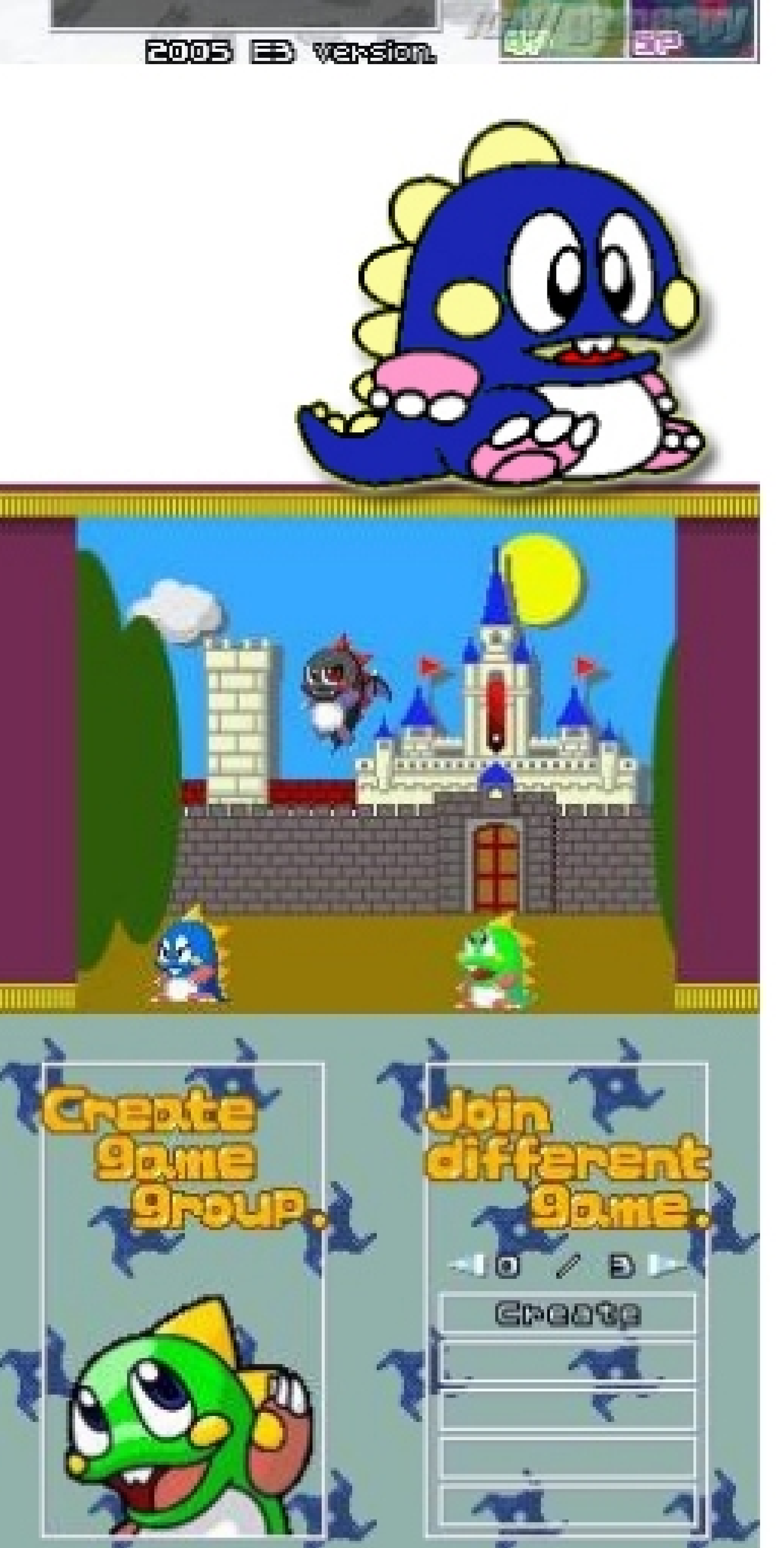


La jugabilidad se ha visto ampliamente mejorada gracias al uso de la pantalla táctil, controlando el disparo con mucha más precisión y velocidad sobre todo.

Su multijugador es otro de los puntos fuertes: hasta 6 jugadores con un solo cartucho disputando una verdadera competición a prueba de vicio. Y es que todos sabemos que un buen juego de puzzles es capaz de enganchar al menos pensado, Bust-a-move lo hace entre otros gracias a su enorme surtido de escenarios, un placer para los que no se cansen.

En general, tenemos un clásico en la táctil que aprovecha la capacidad innovadora de la consola, pero que se deja atrás alguna laguna gráfica.

wOw_







análisis

GRÁFICOS	5
SONIDO	5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8

TOTAL 6,5

-Revive el clásico con el añadido táctil
- Modo multijugador con Descarga DS

- No destaca precísamente por su apartado técnico.



DS review

TAO'S ADVENTURE
CURSE OF THE DEMON SEAL

ficha técnica



Compañía: KONAMI
Desarrollador: KONAMI
Tipo de juego: RPG por turnos
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Multitarjeta

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE





Pese a que el número de títulos de rol para DS en desarrollo es bastante extenso, de momento pocos han salido a la venta, y para hacer más llevadera la espera acaba de salir "Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal". Aunque no me malinterpretéis, puesto que el juego que nos ocupa no es un rpg propiamente dicho... sigue leyendo para averiguar más.



Después de que tu padre te iniciara en los entresijos de la magia, en una isla cercana a tu pueblo natal 'Bente', los monstruos encerrados en una misteriosa torre escapan y convierten a toda la gente de tu pueblo en estatuas de piedra.

Si quieres ayudarles no te queda otra que ir a la torre, conseguir un huevo del temible monstruo y poder curar así a tu gente. Así empieza tu gran aventura.

Lo primero que llama la atención del juego son unos estupendos gráficos en tres dimensiones, bastante detallados y que se mueven de una manera muy fluida. El poblado principal donde se encuentran las tiendas, posadas y demás recintos gozan de una calidad estupenda, aunque los interiores de las mazmorras y algunos de los modelos son sosos y carentes de detalle. No obstante es un gran trabajo visual que, visto lo visto en Nintendo DS, no decepcionará a nadie.

El apartado sonoro deja buen sabor de boca. La melodía principal del juego es muy pegadiza y suena con una calidad aceptable, sobre los efectos sonoros, son algo escasos aunque tampoco se echan de menos.

¿DUAL SCREEN O SINGLE SCREEN?



En la pantalla superior todo transcurre aderezado con unos magníficos gráficos...



Y en la inferior... ehm... pues... hay un menú y un 'pad' incontrolable.



TAO'S ADVENTURE
CURSE OF THE DEMON SEAL

En el apartado de jugabilidad es donde el juego pierde bastantes enteros.

Como hemos dicho, no es un RPG a la vieja usanza, sino que combina elementos de estrategia por turnos. Mientras que en el poblado puedes moverte libremente, una vez dentro de la torre el tipo de juego cambia drásticamente. Desde entonces te mueves "de cuadro en cuadro", tanto a los lados como diagonalmente, al igual que los enemigos. Cuando te desplazas de cuadrado, los enemigos hacen lo propio. Y cuando estés contiguo a un enemigo empezarán los ataques, primero uno luego el otro y así hasta que uno de los dos acabe con el otro.

La parte de rol es, como en muchos juegos, disponer de un inventario con pociones, hechizos, dinero, comida o armas. También podrás capturar a algunos enemigos que luego lucharán a tu lado, aunque lo harán con vida propia y no los podrás controlar.

Veremos a Tao aumentar de nivel cuando haya luchado lo suficiente y podremos interactuar con ciertos personajes (sobretodo comerciantes) para lo que nos venga en gana. Aunque a priori el sistema parece un poco extraño, acabas cogiéndolo.

El control es uno de los peores vistos en la consola. Puedes manejar a Tao con la cruceta o bien con un pad "virtual" de una precisión nefasta que aparece en la pantalla inferior.

Y esa es otra, la pantalla inferior aparece completamente desaprovechada, con el extraño pad y tres o cuatro opciones para pausa, ver inventario, usar magia... únicamente al usar magia la pantalla de abajo tomará una vista vertical de la acción y podrás seleccionar dónde lanzar el hechizo. La forma de lanzar magias es similar a lo visto en 'Lost Magic'. Al seleccionar del menú que quieres usar magia, podrás dibujar con el stylus varios hechizos de ataque, defensa, cura, armadura... el número de hechizos es bastante elevado, y sus resultados son espectaculares (gráficamente hablando).



CURSO DE MAGIA:
El sistema de magias es muy intuitivo. Simplemente dibuja en la táctil el hechizo que vayas a realizar. Tienes un amplio número de hechizos para elegir (de fuego, tierra, aire, agua, eléctricos, etc).
Y los resultados, como puedes observar, son devastadores...



Dibuja el hechizo — Decide dónde tirarlo — ¡Y ya está!

TAO'S ADVENTURE
CURSE OF THE DEMON SEAL



Cuando te canses de jugar puedes lanzar un hechizo de teletransporte y volver al pueblo para guardar tu partida durmiendo en la posada. Aunque esto parece inmediato, acaba cansando eso de tener que volver al pueblo cada vez que quieras salir y volver a entrar a la torre para poder lanzar el hechizo que te devuelva al piso en el que estabas previamente.

Además si llevas bastante tiempo jugando y te matan, tienes que volver a jugar desde el último "save" que hubieras realizado.

El título tiene también un modo multijugador, aunque es mejor no acercarse a él. Además de ser multitarjeta, únicamente consta en enfrentar tus monstruos capturados con los de otro amigo en unos combates lentos y muy repetitivos.

"*Tao's Adventure*" es un título visualmente bonito, largo y bien acabado, y aunque el sistema de juego puede parecer extraño, le acabas pillando el tranquillo. El mal control, el desaprovechamiento de la pantalla táctil, y el sistema de guardado de partidas le hace restar puntos, aunque sigue siendo un juego bastante recomendable.

Chava





análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	6,5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	7
TOTAL	**7**

- Apartado técnico
- Largo y original

- El pésimo control
- Horrible multijugador
- Desaprovechamiento de la pantalla táctil.





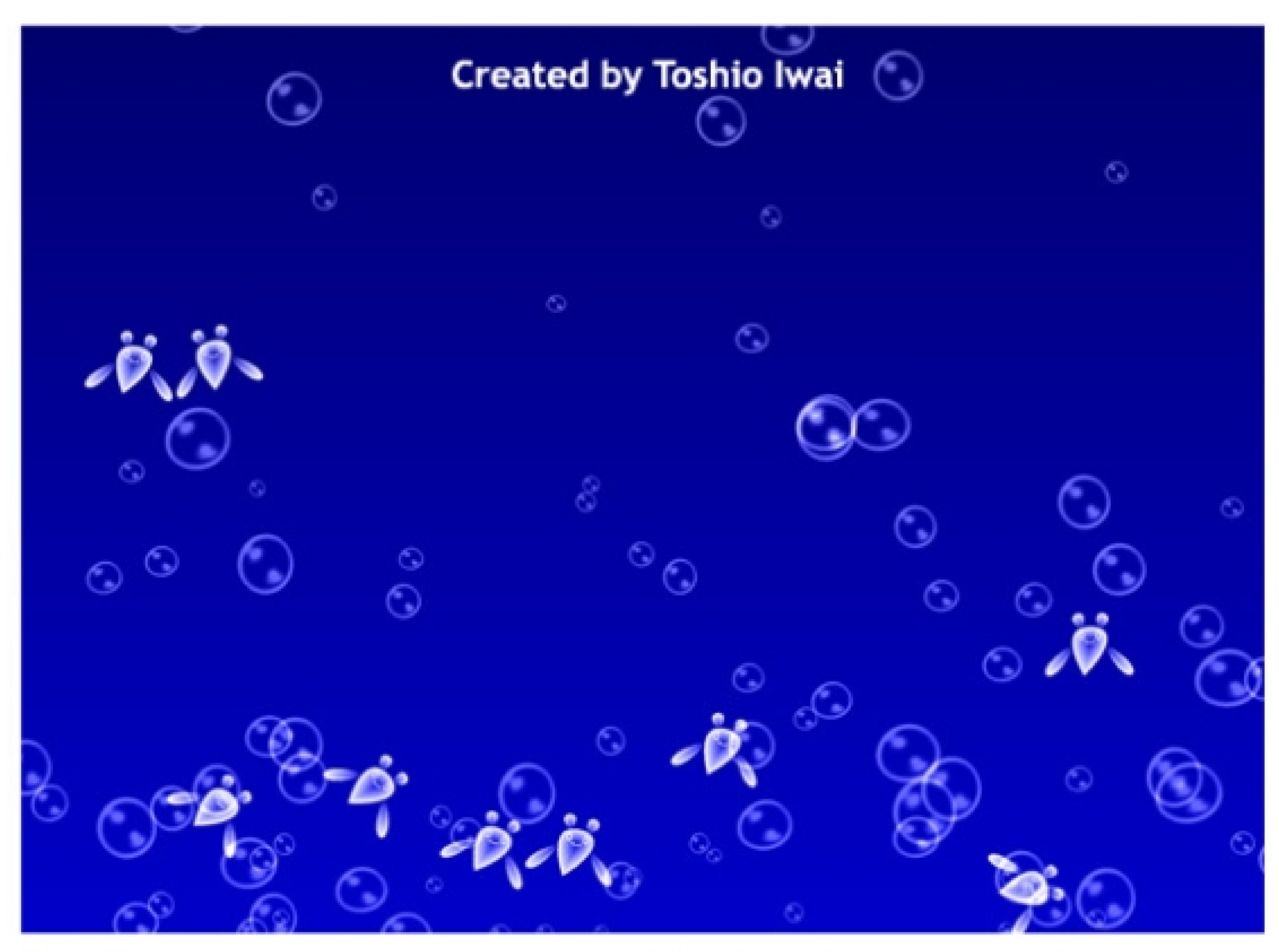
ELECTROPLANKTON

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: MUSICAL
Idiomas: ES/PT/IT
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE



Hace más de un año que se publicó el juego en Japón, pero es ahora cuando podemos disfrutarlo los europeos, eso si, sin lanzamiento especial ni caja con auriculares exclusivos. Y a muy pesar de ello hemos de dar gracias a Nintendo España por traernos este título que ya dábamos por perdido en nuestro mercado.

Antes de nada hay que dejar claro: Electroplankton no es un "juego", es decir, no tiene un principio, no tiene historia ni final, no tiene personajes protagonistas ni enemigos... Se le definiría más exactamente como "experiencia musical". No te alarmes, intentaré explicarlo de la forma más clara posible para que comprendas lo que este "juego" puede ofrecerte.

Para empezar, cuando compres el juego imagínate que acabas de comprar un instrumento musical, porque es eso lo que vas a hacer: tocar música. Veamos cómo:

El planteamiento básico consiste en encender el juego, elegir un electroplankton (que corresponden a un instumento cada uno) y ponerte a experimentar. Bien, digo experimentar porque no tendrás un control preciso sobre la nota musical que quieras reproducir, sino que tocando aquí, moviendo esto y regulando lo otro irás reproduciendo sonidos de forma aleatoria. La forma de experimentar y el sonido creado dependerán del electroplankton que hayas elegido, y que pasamos a explicar detalladamente a continuación.


Toshio Iwai con otra de sus grandes creaciones, el "Tenori-on", fabricado por Yamaha.

¡MUSICA!



No hay nada más relajante que una sesión de Plankton.



¿Ser artista y crear, o ser público y escuchar? Tu decides...



ELECTROPLANKTON



TRACY Este electroplankton recorrerá lineas aleatorias que dibujes en el agua creando sonidos misteriosos.

SUN-ANIMALCULE Pulsa la pantalla y coloca este electroplankton de luz que emite sonido al chocar con las burbujas que surgen constantemente del fondo.

REC-REC Graba sonidos en cada uno de los cuatro disponibles y crea melodias a diferentes tiempos.

VOLVOICE Graba tu voz y elige una de las formas de este electroplankton para que la distorsione.

LUMINARIA Mueve las flechas y los cuatro electroplankton las seguirán para recrear sonidos de clave y de piano.

MARINE-SNOW Mientras los ordenas o desordenas a tu gusto, recrearán sonidos de metalófono.

HANENBOW Mueve las hojas sobre las que caerán en diferentes grados para recrear diferentes sonidos de harpa.

NANOCARP Colócalo de diferentes formas y luego pasa la luz paralela para que emita sonidos metálicos.

LUMILOOP Giralos para obtener diferentes resultados de luz y sonido.

BEATNES Sobre una base de melodía de 8 bits, toca una o varias partes de su cuerpo.

Como ya he comentado antes, definir esto como un juego es una mera forma de llamarlo. Calificándolo como tal quizá no llegaría al mínimo de calidad, pero como no es así, nos atrevemos a ponerle una nota y a subirlo a la lista de juegos imprescindibles dentro del catálogo de Nintendo DS.

Es sin duda una experiencia que no te puedes perder, aunque sea como medio de relajación al llegar de un largo día de trabajo...

DannySP

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	8
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8

TOTAL 8

-Es un juego único, no encontrarás otro igual.
-La relajación que trasmite.
-La experiencia de sentir tu DS como un instrumento musical.

-Que no te guste este tipo de juegos.
-Que no puedas guardar tus creaciones.



MONSTER TRUCKS DS

NI TE ACERQUES DSM

"Injugable" es la mejor palabra para describir este cartucho.

Las supuestas carreras de camiones monstruo consisten en un desesperado intento de adivinar hacia dónde va a ir la próxima curva en una carretera que surje de la nada dos metros por delante del capó de tu vehiculo.

Si a esto le sumamos unas físicas que hacen parecer a los coches de cemento y una música machacona, tenemos un juego del que más vale alejarse.

Si alguno ha querido saber qué se siente al conducir un camión gigante, tendrá que seguir buscando.



Compañía: MAJESCO
Desarrollador: SKYWORKS
Tipo de juego: CARRERAS
Idiomas: IN
Jugadores: 1-4
Multijugador: MULTITARJETA
Precio: 34.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

TOTAL 1

ATV QUAD FRENZY

NI TE ACERQUES DSM

Imaginemos por un momento que cogemos Monster Trucks DS y sustituimos los camiones de ruedas gigantes por quads. El resultado es ATV Quad Frenzy.

Majesco no se ha molestado en cambiar siquiera los menús, que son idénticos (e igual de incómodos) en ambos juegos. Como mejora, en este caso encontramos que la carretera tiene un poco más de profundidad y podremos anticipar las curvas, aunque la sensación de conducir un ladrillo motorizado no ha cambiado, y además se añade el problema de que nos caeremos de nuestro vehículo al mínimo error que cometamos.

Si alguien es lo suficientemente valiente, también tiene la posibilidad de intentar alguna acrobacia durante la carrera, aunque en principio ya es bastante acrobático mantener nuestro vehículo en la pista.



Compañía: MAJESCO
Desarrollador: SKYWORKS
Tipo de juego: CARRERAS
Idiomas: IN
Jugadores: 1-4
Multijugador: MULTITARJETA
Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

TOTAL 2

E³ Confidential

2006

EL E³ COMO NUNCA LO HAS VISTO HASTA AHORA



LA TRIFUERZA.com

www.e3confidential.com

freakZone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo *redaccion@dsmagazine.net* para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas



DSRobot. Fabrica un Robot y controlalo con tu DS.

Jugar no es el único uso que tiene nuesta portátil preferida. Ya hay varios usuarios que haciendo uso de sus conocimientos de electrónica han fabricado robots capaces de ser controlados mediante wifi desde una nintendo DS. La verdad es que es una auténtica frikada que se merecía tener un lugar en nuestra sección

Pupurri de personajes en Asterix y Obelix 2

A veces en los juegos los programadores gustan de añadir detalles curiosos al juego con toques que recuerden a películas, otros juegos, etc...

Es el caso de Asterix & Obelix 2 donde podremos encontrar guiños a distintos y famosos personajes de otros videojuegos.

Están locos estos programadores



1º LOS MÁS ESPERADOS

1º Final Fantasy 3

2º Legend Of Zelda: Phantom Hourglass

3º StarFox Command

4º Castlevania: Portrait Of Ruin

5º Deep Labyrinth

1º CHAVA DSMagazine

1º New Super Mario Bros

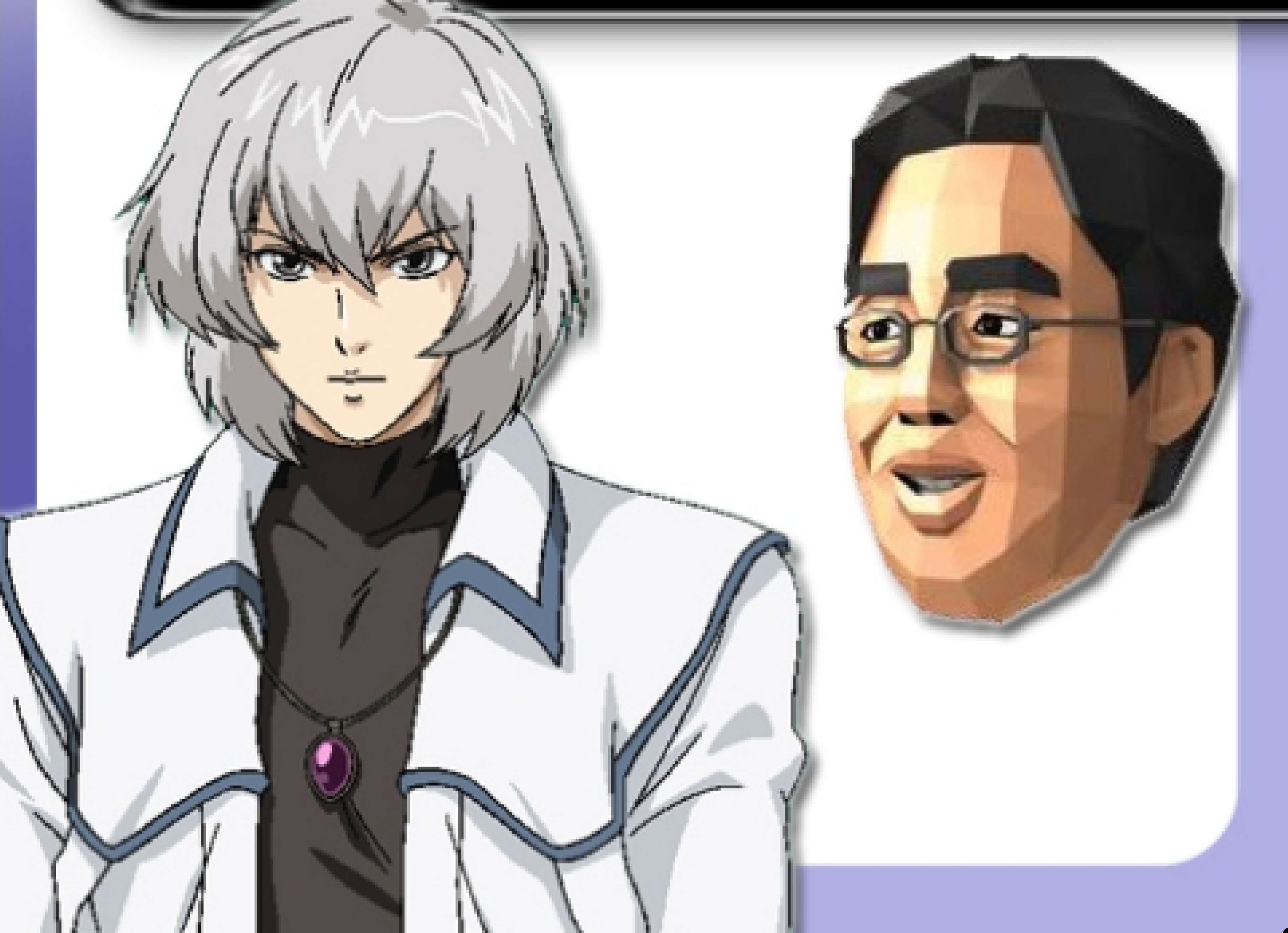
2º Metroid Prime: Hunters

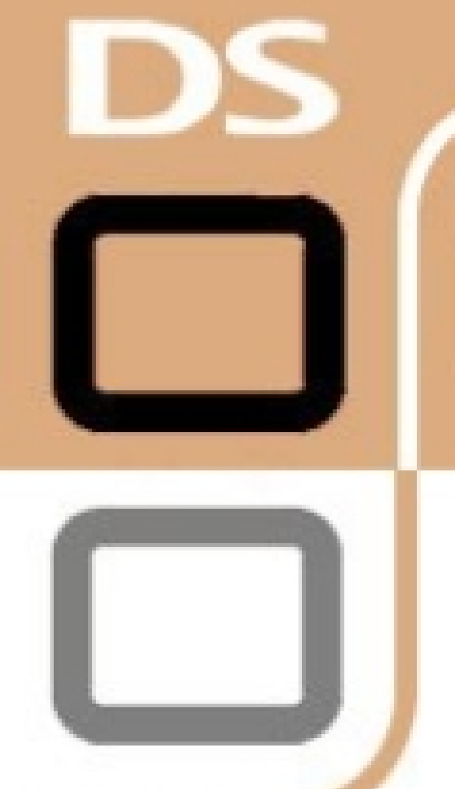
3º Mario Kart DS

4º Castlevania: Dawn Of Sorrow

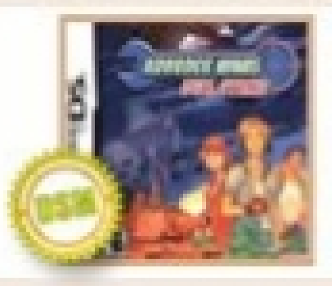
5º Brain Training

New Super Mario Bros sigue en lo alto de la lista, demostrando que el estilo clásico sigue de moda. La calidad de ***Metroid Prime*** y de ***Mario Kart***, junto a sus modos online, los convierten en unos clásicos instantáneos que no bajarán de la lista de los 5 mejores en mucho tiempo... ***Castlevania***, por méritos propios, sigue ahí desde que salió a la venta. Y en el último puesto, el método de Touch! Generations para entrenar tu cerebro. Entretenido y útil como pocos...



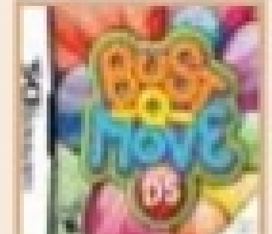


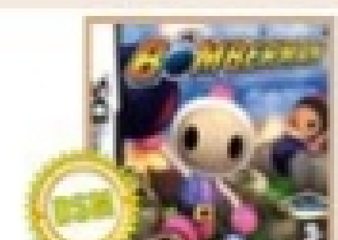
GUÍA DE COMPRAS


Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoria con elaboradas estrategias
Género: Estrategia - **Revista:** 7 - **Puntos :** 8,5


ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
Desde el momento en que llegas a tu pueblo comienza una nueva vida.
Género: Simulador - **Revista:** 12 - **Puntos :** 9

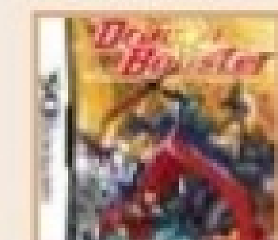

ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad - **Revista:** 1 - **Puntos :** 7,5


BUST A MOVE DS
Apunta bien y consigue juntar pompas del mismo color antes de que el tiempo se te eche encima.
Género: Puzzle - **Revista:** - **Puntos :**

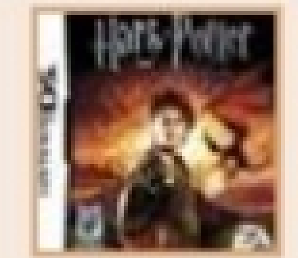

BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade - **Revista:** 5 - **Puntos :** 8


CASTLEVANIA DAWN oF SORROW
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura - **Revista:** 7 - **Puntos :** 9,5

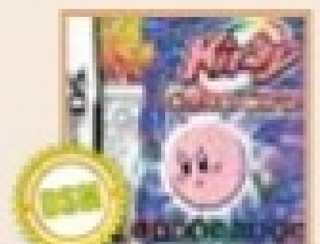

COPA MUNDIAL FIFA 2006
Toda la magia del mundial en tu bolsillo.
Género: Deportes - **Revista:** 14 - **Puntos :** 4


DRAGON BOOSTER
Compite a lomos de un dragón para ganar el gran campeonato.
Género: Velocidad - **Revista:** 14 - **Puntos :** 2


FIFA STREET 2
Las estrellas del balón toman la calle.
Género: Deportes - **Revista:** 12 - **Puntos :** 5,5

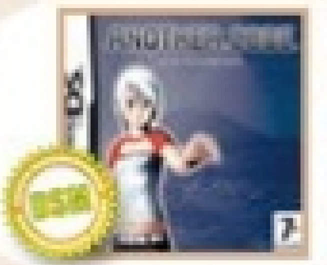

HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE FUEGO
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 6,5

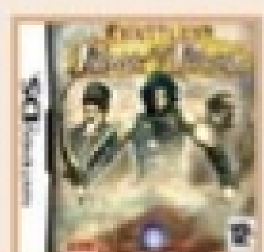

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
Ayuda a Kim a salvar el mundo... Otra vez...
Género: Acción - **Revista:** 12 **Puntos :** 5

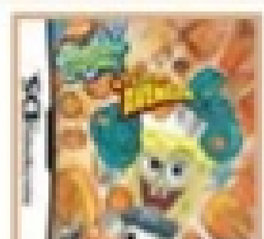

KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8,5

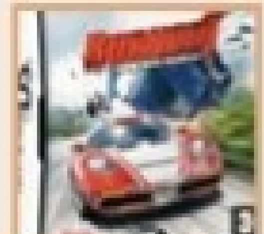

LOST MAGIC
La magia adquiere una nueva dimensión en esta aventura.
Género: RPG Táctico - **Revista:** 13 - **Puntos :** 7,5

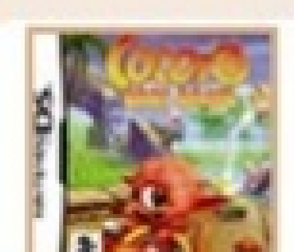

ANiMANIACS: LUCES, CAMARA, ACCIÓN !!
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3


ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras - **Revista:** 4 - **Puntos :** 8,5

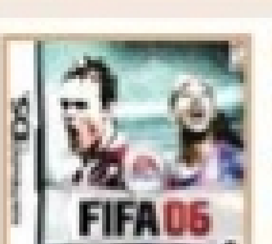

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7


BOB ESPONJA: EL VENGADOR AMARILLO
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas - **Revista:** 11 **Puntos :** 7,5


BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1º ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad - **Revista:** 10 - **Puntos :** 4


COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 5,5

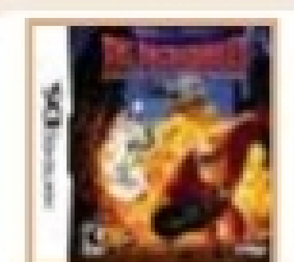

DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo juego de esta famosisima serie
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7


FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes - **Revista:** 8 - **Puntos :** 7,5


GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS - **Revista:** 5 - **Puntos :** 3,5


ICE AGE 2: EL DESHIELO
Los personajes de la película tendrán que superar muchos peligros durante esta aventura.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**


KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS - **Revista:** 10 - **Puntos :** 3

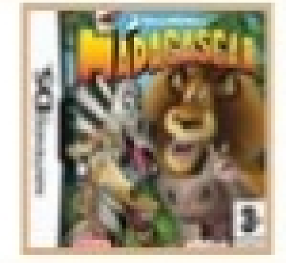

LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas - **Revista:** **Puntos :**


LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8


En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



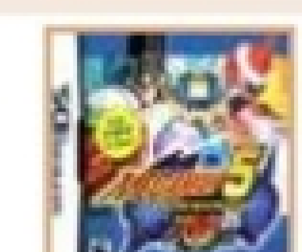
GUÍA DE COMPRAS



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 4



MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad - **Revista:** 8 **Puntos :** 9,5



MEGAMAN BATTLE NETWORK 5
Revive las 2 aventuras de GBA en un sólo cartucho con algunas novedades.
Género: RPG - **Revista:** - **Puntos :**



METROID PRIME :HUNTERS
Samus Aran tiene una nueva misión. ¡Cuidado con los caza-rrecompensas enemigos!
Género: FPS - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5



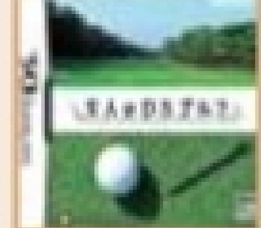
MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



NEW SUPER MARIO BROS
Mario ha vuelto y sigue tan en forma como siempre.
Género: Plataformas - **Revista:** 14 - **Puntos :** 10



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 6,5



NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



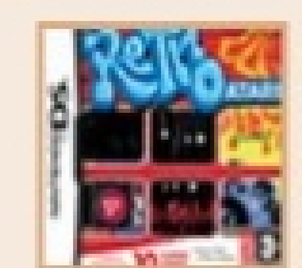
PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



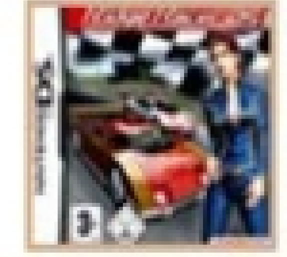
POKÉMON LINK
La fiebre pokémon ha vuelto en forma de un adictivo puzle
Género: Puzle - **Revista:** 13 - **Puntos :** 6,5



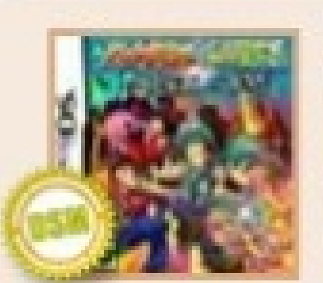
PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



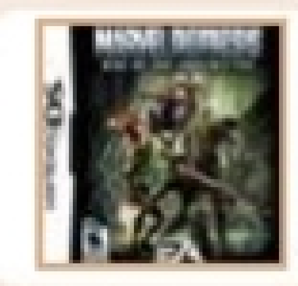
RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 2



RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7,5



MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG - **Revista:** 10 **Puntos :** 9



MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.
Género: Lucha - **Revista:** **Puntos :**



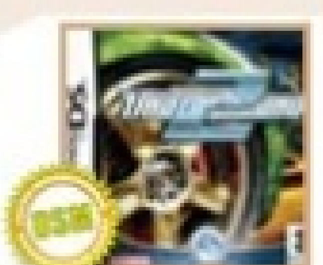
METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígen
Género: Puzzle - **Revista:** 6 - **Puntos :** 8,5



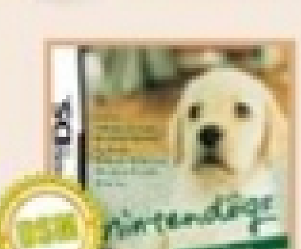
METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up - **Revista:** 6 - **Puntos :** 7



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8,5



PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



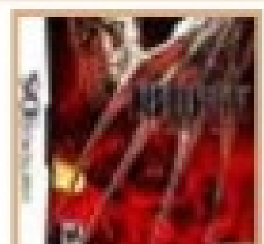
POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



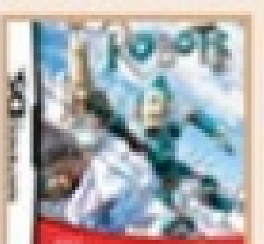
POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle - **Revista:** 2 - **Puntos :** 7,5



RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



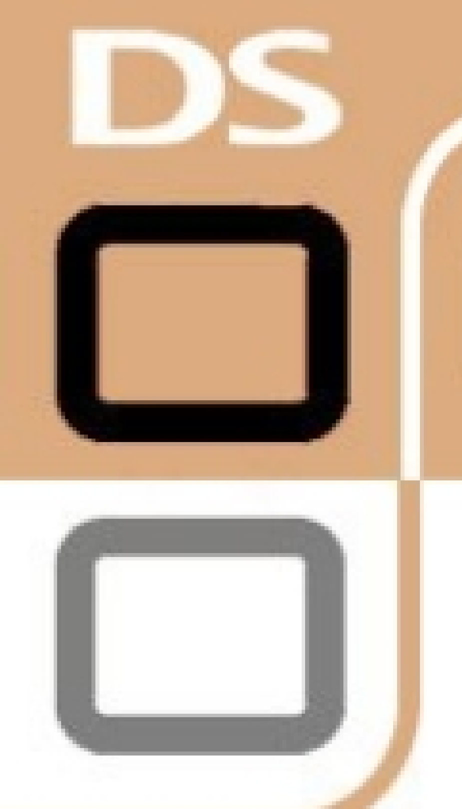
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
El terror se vuelve portátil en la primera aventura de la saga.
Género: Survival horror - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



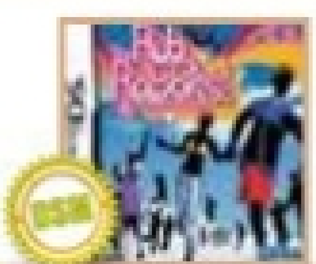
ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras - **Revista:** 6 - **Puntos :** 4

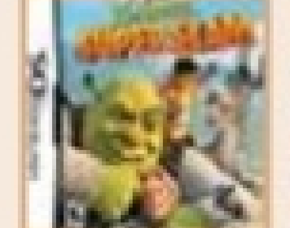


En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS

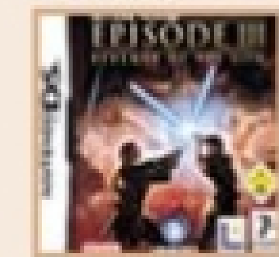

RUB RABITTS!
Conquista a tu amada antes que tus adversarios por segunda vez.
Género: MiniJuegos - **Revista:** 12 - **Puntos :** 8,5


SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 6


SNOWBOARD KIDS
Las carreras más frenéticas de Snowboard han vuelto con un genial multijugador.
Género: Velocidad - **Revista:** 14 - **Puntos :** 6


SPACE INVADERS REVOLUTION
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3


SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción - **Revista:** 5 - **Puntos :** 7,5


STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas.
Género: Acción - **Revista:** 3 - **Puntos :** 7,5

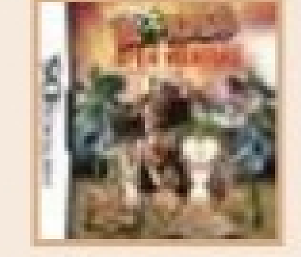

SUPER PRINCESS PEACH
Esta vez, la princesa Peach es la encargada de rescatar a Mario en una colorida aventura.
Género: Plataformas - **Revista:** 14 - **Puntos :** 7

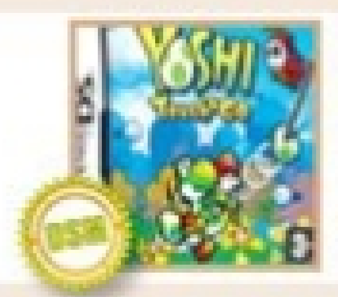

TETRIS DS
Un juego que no necesita presentación... ¡Y con modo online!
Género: Puzle - **Revista:** 13 **Puntos :** 8,5

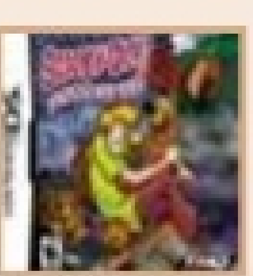

TOP SPIN 2
La magia del tenis en todo su explendor en las pantallas de tu DS.
Género: Deporte - **Revista:** 14 - **Puntos :** 3

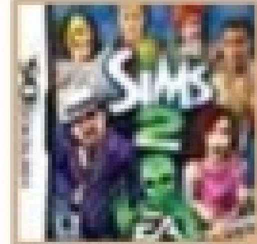

THE URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7

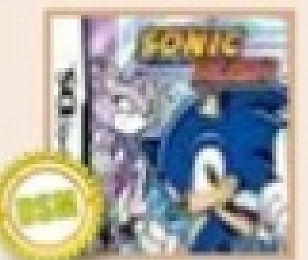

VIEWTIFULL JOE: DOUBLE TROUBLE
Tienes estilo, tienes clase, ¡Eres Viewtifull!
Género: Acción - **Revista:** 11 - **Puntos :** 7


WORMS OPEN WARFARE
Los gusanos más famosos del panorama consolero vuelven a la carga.
Género: Estratégia - **Revista:** 13 - **Puntos :** 4


YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade - **Revista:** 1 - **Puntos :** 8

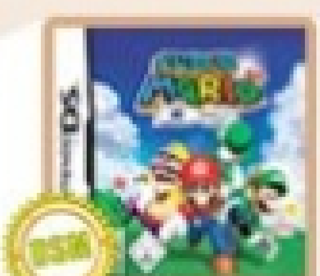

SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby y Shagy mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas - **Revista:** - **Puntos :**


SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social - **Revista:** 11 **Puntos :** 7


SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8


SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción - **Revista:** 4 - **Puntos :** 3,5


SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 3,5

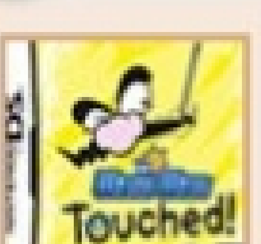

SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas - **Revista:** 2 - **Puntos :** 8,5

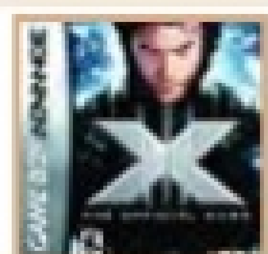

TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE
Tak y Lok participan en una competición para honrar a la Diosa del Reino. Seguro que necesitarán tu ayuda.
Género: Aventura - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5


TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7,5


TRAUMA CENTER
Eres el doctor y tienes que operar con la ayuda de tu stylus.
Género: Habilidad - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5


ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8

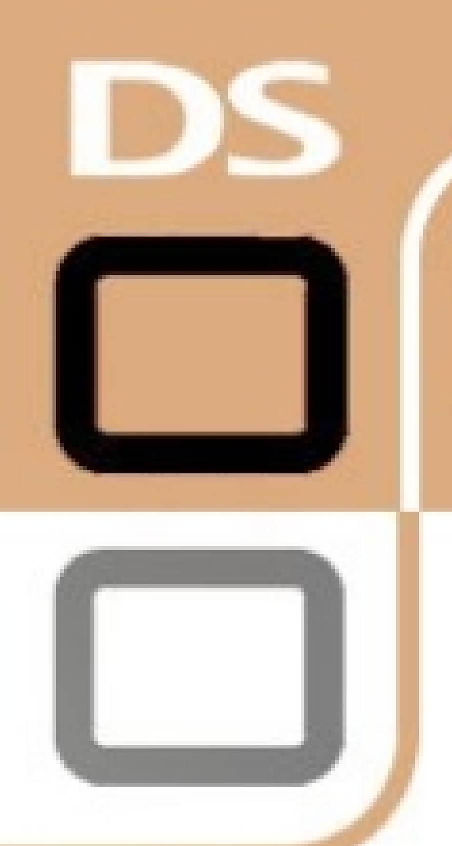

WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5


XMEN: THE OfFICIAL GAME.
Vive las aventuras de la tercera parte de la peli en tu portátil.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**


YUGIOH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

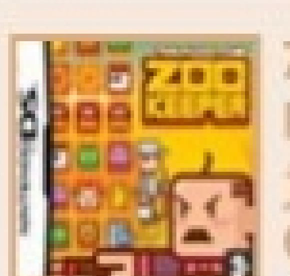


GUÍA DE COMPRAS



ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.

Género: Simulador - **Revista:** - **Puntos :**

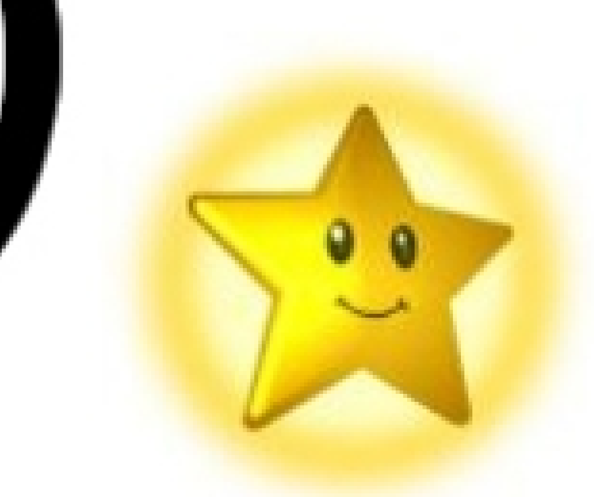


ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 6



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE





Mucho más...

¿Estás atascado en el nuevo Super Mario Bros? ¡No te preocupes! en nuestra guía encontrarás todo lo necesario para llegar al final y descubir todos los secretos...

Y, como siempre, los mejores juegos analizados, nuevas previews y las secciones habituales.

¡Nos vemos dentro de 30 días!

CONTACTO

Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!




un nuevo camino
DS MAGAZINE
Ilustración: DannySP